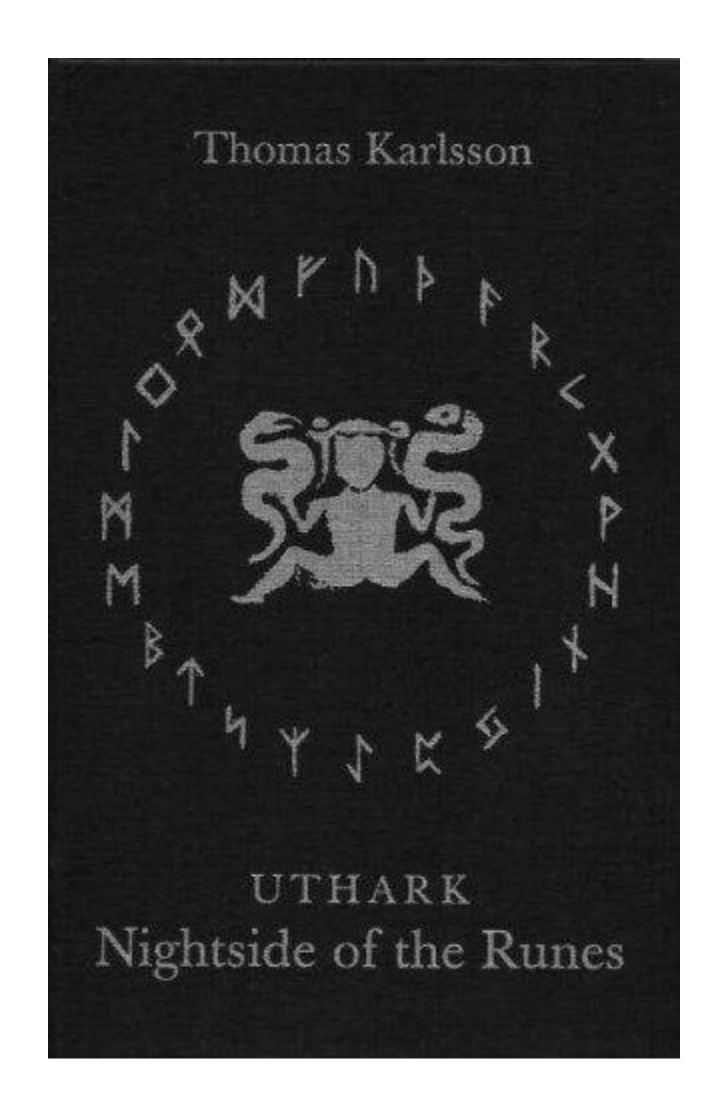


THOMAS KARLSSON

UTHARK

EL LADO OCULTO DE LAS RUNAS

Editado y revisado en español por Shaagar Snekkerson en base a los textos traducidos por Bael Tazare y Shaagar Snekkerson

Mayo -2013

INTRODUCCION

Durante nueve días el dios nórdico Odín cuelga de Yggdrasil, el árbol de mundo. Cuelga de allí, sacrificado él mismo a sí mismo. Sin comida ni agua, profundamente herido por su propia lanza, soporta las largas noches en el árbol. No es un intento de salvar al hombre de sus pecados. No se está sacrificando a sí mismo para redimir a un mundo pecaminoso. Cuelga del árbol por su propia y libre Voluntad. La imagen nórdica del mundo no incluye la creencia en un pecado original del que el hombre ha de ser salvado. La tradición nórdica no enfatiza a ningún mesias. Hay otras motivaciones tras el sacrificio de Odín. Cuelga de allí por su propio provecho, para ganar sabiduría y poder, en su búsqueda de los mayores secretos del universo, los secretos que atrapa de las profundidades en un grito de extasis.
Odín no es un mesias. Es, en muchos aspectos un dios demoniaco y oscuro, temido por la mayoría de los hombres. Pero es un modelo a seguir- A través de su pertinaz búsqueda de conocimiento y poder podemos aprender los secretos conocidos sólo por él. Odin puede devenir nuestro profesor e iniciador. No nos salvará de ningún pecado. Pero su camio revelará una iniciación mágica de conocimiento y poder. Puede enseñarnos como salvarnos a nosotros mismos de la debilidad y la incertidumbre. Él nos puede mostrar los secretos de las runas.
Este libro es una introducción a la runosofia, la sabiduría de las runas y a la magia rúnica práctica. Las runas son símbolos dinámicos que caracterizan fuerzas ocultas. Sus formas externas han cambiado a través de la historia, pero los principios que simbolizan son hoy prácticamente los mismos que durante los viejos tiempos. Este libro no pretende incluir una descripción histórica de las runas o de la magia rúnica. Es una introducción a la magia rúnica construida en base al trabajo práctico con ellas en tiempos modernos. La pretensión, de todos modos, ha sido que la runosofía en este libro esté profundamente enraizada en la magia nórdica histórica. Incluso si algunos de los conocimientos runosóficos de este libro no se pueden apoyar en hallazgos arqueológicos, el objetivo ha sido desarrollar claves de la misma realidad escondida que une al hombre moderno con sus ancestros. El tiempo ha pasado, pero el hombre sigue siendo el mismo, ahora y entonces. Igual que la realidad escondida.
Para muchas personas la búsqueda espiritual se asocia a esferas celestiales y un esfuerzo por alcanzar la luz. Esto refleja la gran influencia de religiones como el cristianismo, judaísmo e islam. En estas religiones el mundo divino existe en algún lugar en un cielo distante y Dios es un dios celestial masculino de la luz. En las antiguas tradiciones paganas lo divino puede hallarse en la tierra y dentro de ella, en el inframundo. No había sólo un dios masculino sino también poderosas diosas. El hombre no sólo buscaba la luz. El sabio también penetraba en la oscuridad en su búsqueda espiritual. El cielo nocturno con todas sus estrellas era tan importante como el cielo diurno. Era tan importante visitar el inframundo como las esferas celestiales. Esto se refeja en la antigua tradición nórdica. En esta, la oscuridad es un prerrequisito para la iluminación. Cuando Odín cuelga en el árbol del mundo mira hacia las profundidades para hallar las runas. Los secretos de la existencia se esconden en el inframundo.
Las runas consisten en una forma externa luminosa y una dimensión interior oscura. Los magos rúnicos de todos los tiempos han buscado sus secretos internos, esforzándose con una voluntad ferrea como Odín para descubrir los significados ocultos. La runosofía de este libro se basa en un controvertido pensamiento que dice que la hilera rúnica está dispuesta en modo cifrado para esconder sus significados secretos de los no iniciados. El oculto y oscuro lado de la hilera rúnica se ha denominado Uthark. Este se ha visto como una versión recóndita y esotérica, oculta tras la más común, denominada Futhark. Al exponer esta clase de pensamientos escondidos no hay correcto o erróneo, verdadero o falso. Muchos han dudado del fundamento histórico del Uthark y se han escrito muchos libros de magia avanzada basados en el Futhark. Pero el Uthark se ha revelado como una poderosa herramienta para penetrar en los secretos de las runas y para explorar su lado oscuro

Capítulo 1
LA SABIDURÍA SECRETA DEL NORTE

La palabra runa por sí misma puede darnos una pista de lo que estas son en realidad. En los lenguajes nórdico antiguo y germánico, la palabra runa significa "secreto", "misterio" o "susurro secreto". Las runas no fueron usadas en la forma de escritura normal en un principio, sino como símbolos mágicos o signos para describir diferentes fuerzas y principios en el universo y la existencia humana. Esto signos no son sólo las runas que podemos reconocer en las hileras. En un sentido más profundo, son fuerzas ocultas ilustradas con ciertos signos de escritura, también en galdr (encantamientos), canciones y otras prácticas mágicas. Las runas y las canciones que Odín recibió después de su iniciación en el árbol del mundo son una expresión mágica de las fuerzas ocultas del universo. Así que pueden tener varios significados diferentes. En un aspecto externo, la palabra "runa" denota el signo de escritura del nórdico antiguo; en un nivel más profundo, denota las fuerzas del universo y la espiritualidad oculta completa.

Las runas y la espiritualidad Nórdica se estructuran en base a una clasificación que indica una gran habilidad intelectual y un profundo entendimiento de la existencia. Hoy sólo podemos adquirir una fracción del conocimiento que poseyeron los sabios de los tiempos antiguos, pero a través de un estudio enérgico e incondicional podríamos alcanzar lo esencial de su secreto.

Muchos estudiosos y científicos modernos tienden a subestimar las culturas antiguas y a reducir sus pensamientos y creencias religiosas a un nivel plano y trivial. Uno puede fácilmente tener la impresión que gran parte de la espiritualidad antigua se concentraba solamente en el culto a la cosecha y ceremonias funerarias. Los mitos son interpretados como si fueran descripciones ingenuas e infantiles de la vida. La mayoría de los descubrimientos arqueológicos presuntamente son artefactos de cementerio. Parece que todas esas interpretaciones revelan más la imagen de ese mundo que tienen los científicos que la de la antigua religión. Esta visión positivista que ha influenciado profundamente a las ciencias modernas reivindica que el hombre ha progresado del nivel simple y primitivo a uno más avanzado y con vertientes de pensamiento más sofisticado. Esta es una concepción que lógicamente surge a través del encuentro entre la visión del mundo monoteísta y la materialista del industrialismo. Es una analogía insconsciente con la evolución del propio Yo personal, evolucionando desde el estado infantil hasta el más complejo del adulto.

No hay razón para creer que ahora estamos en un nivel intelectual o espiritual más elevado que en los tiempos antiguos. Si una analogía se acerca a la humanidad de este tiempo, tal vez nosotros seamos los niños pequeños y la gente de los tiempos antiguos los adultos, pero de la generación de un ciclo diferente. O nosotros seamos ahora ancianos confundidos y seniles. La razón por la que los descubrimientos son descritos como artefactos para cementerios puede ser porque están conectados al sentimiento del pasado siendo muerto y enterrado. En cualquier coas, debemos estar preparados para aceptar que el hombre antiguo estaba más adelantado que nosotros; intelectual y espiritualmente. De hecho, la sociedad industrial y la sociedad de información post-industrial son el tipo de sociedades en las que el hombre se ve forzado a enfocarse más en el tiempo del trabajo material, y así tener menos tiempo en desarrollar su lado espiritual e intelectual. Uno se puede acercar a la conclusión de que materialmente las sociedades más avanzadas están en peligro de producir las personas intelectualmente y espiritualmente más débiles. Las vidas de las sociedades antiguas usualmente eran difíciles, pero también había largos periodos donde el trabajo interno podía tener lugar; sofisticadas prácticas religiosas, visiones filosóficamente avanzadas y tradiciones ricas de mitos e historias. Gracias a Snorri Sturlusson y otros, parte de este conocimiento ha sido guardado y mantenido vivo hasta hoy.

Nuestro conocimiento sobre las runas y la antigua espiritualidad nórdica deriva de las Eddas y las Sagas, de descubrimientos arqueológicos, de pinturas rupestres, dibujos y runas en piedras, y de nombres de lugares. Aparte de las Eddas, un libro por el historiador danés Saxo Grammaticus del siglo XIII también presento la

visión de los nórdicos antiguos. También se puede obtener información del romano Tacito (55-120) en su Germania y de las descripciones de Adam de Bremens. Para aquellos que deseen explorar los secretos de las runas es de gran importancia investigar esas fuentes. Pero uno no se debería mantener atascado en información arqueológica. Uno debería tener en mente que las runas y la tradición Nórdica antigua ha pasado por constante cambio. El conocimiento ha progresado cambiado a través del tiempo y también sus practicantes. Las runas y los mitos son visiones exotéricas de una realidad esotérica que existe fuera del tiempo. Hay un tiempo profano y un tiempo mítico. Nosotros normalmente existimos en el tiempo profano y allí la historia ocurre a través de la muerte y regreso. Uno puede alcanzar el conocimiento a través de investigación histórica y arqueológica. El tiempo mítico es arquetípico y mora más allá del tiempo y espacio profano. Este es el tiempo descrito por los mitos. Un chamán o mago puede acceder al tiempo mítico a través de extraordinarios estados de consciencia. El tiempo mítico es, no obstante, accesado más fácilmente a través del conocimiento en el nivel profano. La teoría posibilita la práctica, pero uno no debería enfocarse de más en los detalles históricos y arqueológicos. El poder que las runas denotan es el mismo hoy que durante la era Vikinga.

Hay muchas teorías sobre el origen de las runas. Las cuatro principales son llamadas las teorías Latinas, la griega, la Etrusca y la Nórdica. La teoría Latina es la más común actualmente en los círculos académicos. Está basada en los hechos derivados de los descubrimientos y similaridades entre ciertas runas y las letras Latinas. La teoría Griega apunta a similaridades entre las letras griegas y runas, como omega (Ω) y Odal ᛟ La teoría Etrusca está basada en los hechos de ciertos descubrimientos de origen Etrusco fueron escritos con letras Etruscas pero en lenguaje Nórdico antiguo. La teoría Nórdica aclama que las letras tienen su origen en el norte y han influenciado a otros alfabetos. También hay teorías describiendo a las runas como letras usadas en la Atlántida.

El Renacimiento de las Runas

La magia runica como la conocemos hoy, es derivada de dos fuentes principales. Una es de aquellos que están investigando material antiguo y revitalizando la antigua tradición. Podemos llamarlos predicadores. La primera categoría usualmente tiene su base en círculos académicos. La otra se encuentra comúnmente en el campo. Entre los predicadores, las teorías usualmente giran en un nivel de patrones intelectuales y filosóficos. La magia de los preservadores en la otra mano, es más práctica y combinada con concepciones que surgieron a través de los años, por ejemplo ciertos aspectos del Cristianismo. Puede encontrarse en los llamados libros de "artes oscuras" que fueron escritos en los países Nórdicos, como el Islandés "En Islandsk Svartkontsbok fan 1500- talet". Los predicadores se pueden dividir en tres épocas o generaciones. La Sueca, la Alemana y la Anglo-Sajona.

El renacimiento de la espiritualidad nórdica comenzó durante la época de "gran poder" de Suecia (1611-1718) y las décadas precedentes. Durante este tiempo se escribieron muchos libros grandiosos, por ejemplo el "Atlantica" de Olof Rudbeck, que describe las conexiones Suecas a Atlantis. Los intereses en lo oculto y la antigua tradición Nórdica iban creciendo. El storgoticismo (megleogoticismo) fue una corriente que conecto Suecia con los Godos y exploró los aspectos secretos y ocultos en una manera nacionalmente romántica. Johannes Bureus (1568-1652), un escrito subestimado, fue parte de esta corriente, siendo el primer predicador rúnico. El colecto un vasto material sobre las runas y piedras de runas. Consideró que las runas tenían un lado oculto similar al de las letras-místicas y numerología de la Qabalah. El llamó a este sistema oculto de runas, "Adulrunas" (runas nobles).

La siguiente generación de predicadores se puede encontrar en Alemania entre el Romanticismo y la Segunda Guerra Mundial. Durante el Romanticismo y las siguientes épocas el interés por las antiguas religiones nórdicas y germánicas fue grandioso. Los hermanos Grimm recopilaron cuentos folklóricos y las operas de mitología nórdica de Richard Wagner fueron populares por todo el mundo. En círculos

nacionalistas, se estudiaron las runas y la espiritualidad Germánica. El maestro rúnico de estos círculos fue Guido von List (1848-1919). Después de un periodo de ceguera causado por una operación quirúrgica, el se atribuyó haber sido iniciado en los misterios de las runas. Escribió el libro "Das Geheimnis der Runen". List reivindicó, como Bureus, que había significados ocultos en las runas. Describió los niveles triples de las runas llamadas "kalas". El primer nivel es un nivel externo exotérico. El segundo es un nivel interno esotérico y el tercero es el nivel más secreto "Armanen". El Armanen de acuerdo a List, fue el secreto de los iniciados sacerdotes rúnicos, aquellos que han sido iniciados por Odín. Guido von List creó su propia serie de runas llamadas el "Armanen Futhark" y consistía en 18 runas que representaron las 18 runas o canciones que Odín recibió en el Havamal. List quería restablecer la antigua espiritualidad Germánica y el culto a Odín en un movimiento Odinísta. Él tenía muchos seguidores: una sociedad de Guido von List y una sociedad Armanen fueron creados La sociedad Edda fundada por Rudolf Gorsleben y la orden Germana fundada por Herman Pohl fueron inspiradas por List. Muchas de estas sociedades se politizaron y fueron parcialmente involucradas en la creación del partido Nazi NSDAP. La esvástica y el uso de dos Sieg runas y el SS fueron derivados de List. Otro seguidor de List, Siegfried Adolf Kummer incluyó rune-yoga, rune-jodling, rune-mudras y círculos mágicos conectados al Zodiaco. Se vió obligado a escapar de Alemania cuando los nazis alcanzaron el poder. Friedrich Marcy (1882-1966) fue un mago rúnico que fue más independiente en su relación a List. Él desarrollo la gimnasia rúnica que puede haber sido inspirada en el rune-yoga de Kummer. Marby conectó las runas a las energías cósmicas que pueden ser canalizadas a través del cuerpo. Era de origen sueco y viajó allí en 1928 para encontrar las raíces de las runas. En Alemania fue encarcelado por los Nazis y enviado a un campo de concentración durante la guerra.

La tercera generación de predicadores se concentró en las zonas anglosajonas y americanas del mundo. Desde los setentas hasta ahora ha habido gran actividad en la publicación de libros e inicio de sociedades. Algunas sociedades odinistas se concentraron en un género místico neopagano, mientras otras eran puramente grupos ocultistas.

La Visión Nórdica del Mundo

Sí se intenta entender el lenguaje mágico de las runas, debe tenerse un conocimiento básico de los mitos Nórdicos. No vamos a hablar mucho de esto ahora, pero uno debe estudiar las Eddas, el Havamal y el Voluspa. "Gods and Myths of Northern Europe" de H R Davidsson es una introducción básica a la mitología nórdica.

Hay numerosos princípios en la visión nórdica del mundo que ahora vamos a discutir. En muchas descripciones de la mitología Nórdica uno puede tener la impresión que es similar a la Biblia. Esto es debido a la influencia del Cristianismo. Balder como Jesus, Loki como Satan, Ragnarok como el Armageddon, etc, son algunas de las interpretaciones. Aspectos similares parecen existir en muchos mitos, pero hay muchas diferencias obvias en la estructura básica de las religiones. La biblia está basada en una visión del mundo linear y monoteísta: hay una creencia de que hay un dios que creo el mundo al principio del tiempo. Entonces el tiempo pasa hasta que todo es destruido en el Armageddon, haciendo que los honrados irán al paraíso. Este pensamiento es una única anormalidad compartida por religiones monoteístas: Judaísmo, Cristianismo e Islam. En las religiones paganas el tiempo se mueve en ciclos. La visión Nórdica está construida en tiempo cíclico. Los mundos son creados y destruidos de una forma que asemeja los ciclos de la naturaleza. También, el mundo no fue creado por un dios, si no que vino a la existencia a través del encuentro de energías dualmente extremas. En las antiguas religiones Paganas no hay solamente un dios, pero sí un dios y una diosa. Hay numerosas energías polares de las que el mundo surge. El mito Nórdico de la creación describe esto a través de dos básicos principios primordiales, Nifelheim y Muspelheim, los reinos del frío y calor. Estos son los dos principios primarios del universo. Este pensamiento fue muy importante durante el Romanticismo. Goethe adaptó estas ideas en sus trabajos de ciencia natural alternativa.

Muspellheim – fuego, calor expansión, convexo.

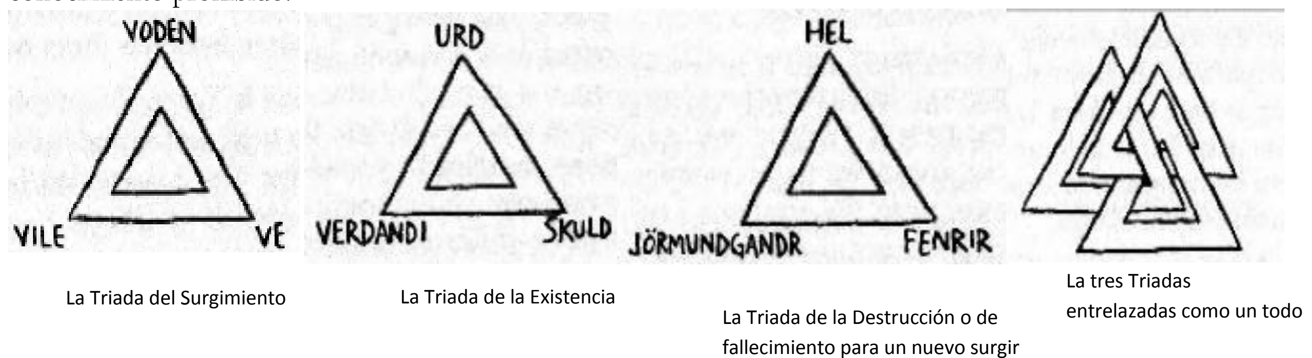
Nlfelheim – hielo, frio, lo astringente, cóncavo.

La Existencia del Mundo surge de la gran nada - Ginnungagap - a través del balance entre esos dos principios opuestos.

El primer ser formado es Ymer, el gigante primordial, cuyo nombre significa "gemelo". Él tiene una naturaleza doble y es describo como un ser de dos cabeza y/o un hermafrodita. El ser primordial de dos sexos/cabezas puede ser encontrado en muchas tradiciones ocultas.

Hay dos principales razas o tipos de seres superiores en la antigua mitología Nórdica. Los gigantes o los thurses son la más antigua y pertenecen a la antigua raza de los gigantes. Los dioses son más jóvenes y crearon el mundo al asesinar a Ymer. Los jóvenes dioses peleando contra los antiguos dioses/gigantes del caos es un tema mitológico común. En la mitología Nórdica hay una lucha entre los gigantes y los dioses, pero no es obvio quien de ellos sean los buenos. A diferencia de las religiones monoteístas, la tradición Nórdica no usó términos como bueno o malo. El universo era visto como una lucha, pero también como una cooperación entre diferentes fuerzas. Los gigantes están en posesión de una gran sabiduría. Odín gana sabiduría a través del gigante Mimer y le fueron enseñados los secretos de las runas por el gigante Boltorn. Los gigantes son poderes oscuros o fuerzas caóticas en posesión de antigua sabiduría oculta y poder.

El tiempo está conectado al destino y es tejido por tres diosas oscuras llamadas las Nornas: Urd, Verdandi y Skuld. Ellas representan el pasado (Urd), el presente (Verdandi) y el futuro (Skuld). Urd significa "destino" o "primordial" (Ur), Verdandi "ser" y Skuld "resultado". Skuld está conectada a la idea de una energía kármica que será usada o ganada. La red de las Nornas se conecta al universo. Las runas son diferentes poderes o aspectos de esta red. A través de las ellas el mago puede influenciar la red del destino. La sangre del oscuro hermano de Odín, que es Loki, también llamado Locke, la araña tejedora de la red. Él inventó la red. Loki es el "trickster" o "héroe cultural" que ata el recién creado universo y forma la red de la que la existencia está construida. De Loki, ambos humanos y dioses aprender como usar las redes. Estas tienen la habilidad de controlar el destino de uno. Loki puede ser comparado a Prometeo, una figura que revela el secreto y conocimiento prohibido.



La Triada del Surgimiento

La Triada de la Existencia

La Triada de la Destrucción o de fallecimiento para un nuevo surgir

La tres Triadas entrelazadas como un todo

En la vision Nórdica del mundo, el espacio es creado cuando Voden, Vile y Ve asesinan a Ymer y crean el mundo de su cuerpo. Del caos el orden es creado a través de la triada de dioses. El espacio es cargado por los cuatro enanos cardinales Nordre, Sodre, Ostre y Vastre.

El tiempo es creado a través de la triada femenina de Urd, Verdandi y Skuld cuando están tejiendo la red del destino.

También hay una triada oscura de seres demónicos quienes tienen roles importantes en el fin del mundo, en la gran transformación del Ragnarok. Esta triada representa las fuerzas desintegradoras y destructivas, que

permiten el renacimiento y cambio. Son los tres hijos de Loki con la giganta Angerboda; Hel, Jormungandr (la serpiente de Midgard) y el Lobo Fenrir.

Así que hay tres triadas:

Voden, Vile y Ve: la triada creadora que crea el espacio.

Urd, Verdandi y Skuld: la triada del ser y tiempo.

Hel, Jormungandr, y el Lobo Fenriz: la triada de la destrucción y partida.

Los cuatro enanos representan las cuatro direcciones cardinales en una superficie. En la espiritualidad nórdica hay dos direcciones adicionales usadas, siendo seis en total. Las direcciones arriba abajo también son incluidas y representadas por un águila y un reptil (Nidhogg), los más destacados arquetipos para el cielo y el inframundo. El águila y el reptil son dos polos de una lían vertical y ellos interactcuan a través de la comunicación llevada por la ardilla Ratatosk. En todas las antiguas religiones y visiones del mundo, el pilar del mundo es de gran importancia. El pilar del mundo es una línea vertical que excite en el centro del mundo y conecta lo que está arriba con lo que está abajo. El ave y el reptil son símbolos arquetípicos de los dos polos del pilar y el símbolo del dragón representa la unidad de los polos y el arriba con el abajo. En la tradición Nórdica el árbol del mundo Yggdrasil es el pilar del mundo. Chamanes, magos y brujos pueden viajar a través de los mundos por él. Pueden subir hasta los mundos del cielo o viajar abajo al inframundo. El pilar del mundo se convierte como en un corcel para los magos. Así que el pilar del mundo en la tradición Nórdica fue llamado "corcel de Odín". Ygg o Yggr es un sobrenombre de Odín y "drasil" denota su corcel.

Numerología Nórdica

Los números siempre han sido de gran importancia en la religión, el mito y la magia. Los números parecen ser parte de las estructuras básicas del mente. Aún la naturaleza puede ser construida a través de principios matemáticos. Algunos sistemas filosóficos (Pitagorismo y Platonismo) y místicos (Qabalah) describen que todo está construido de acuerdo a principios matemáticos y que los números están representando aspectos de la existencia. También en la tradición nórdica los números son de gran importancia. Los números esenciales en la tradición nórdica están construidos por la triada. Triadas de dioses y diosas crearon la estructura básica del mundo. Hay 3 x 3 mundos. Odín se cuelga en el Yggdrasil por 9 noches y le son enseñadas 18 (2 x 9) canciones de poder. La triada es la idea fundamental en el todo de la espiritualidad Nórdica. De dos opuestos el tercero nace. Esta idea vive en el pensamiento Hegeliano de tesis - antítesis - síntesis.

Uno (1). El número uno, importante en teología monoteísta y en filosofía platónica hermética, pero no tan significativo para la espiritualidad Nórdica. Yggdrasil, pilar del mundo, corresponde a este número.

Dos (2). El número dos es más significante. El mundo es creado a través de dos polos: Nifelheim y Muspelheim. Ni siquiera Ymer, el ser primigenio puede ser conectado al número uno, su aspecto doble lo conecta al número dos. El águila y el dragón Nidhögg son los principios polares. Hugin y Munin (los cuervos de Odín) pueden ser conectados al número dos, y también Gere y Freke (lobos de Odín). Odín y Loki es la pareja mágica complementaria.

Tres (3). El número tres es el número cardinal representando el movimiento eterno del universo (tesis - antítesis - síntesis). La triada de dioses Voden (Odin), Vile y Ve - estructura del universo. Odin, Hönur, Lodur (probablemente la misma triada pero con nombres alterados) dió al hombre las cualidades del alma. Urd, Verdandi y Skuld, las gobernantes del tiempo. El número tres es la fundación de las runas y las canciones de poder.

Cuatro (4). El número cuatro representa orden. El símbolo de este número es la rueda solar (svástica) el cuál es el símbolo de Thor. El lucha con las fuerzas del caos para mantener el orden. El mundo es sostenido por los cuatro enanos cardinales Nordre, Södre, Östre y Västre. Cuatro venados están mascando los brotes del árbol del mundo y puede ser visto como cuatro fuerzas cardinales destructivas necesarias haciendo el orden del mundo y el número cuatro moviendo en un ciclo.

Cinco (5). El número cinco está conectado al tiempo. Una semana en la antigua sociedad Germánica consistía en cinco días y era llamada "fimmt". El pentagrama era usado en la posterior magia antigua Nórdica.

Seis (6). El número seis está conectado al espacio. Hay seis direcciones (norte, sur, este, oeste, arriba y abajo).

Siete (7). El número siete está asociado al "otro lado". El puente arcoiris Bifrost es a veces descrito teniendo tres colores, a veces teniendo siete.

Ocho (8). El número ocho representa el orden de las runas. El Antiguo Futhark está dividido en tres grupos de ocho, llamados aettir. El Futhark Escandinavo también puede ser dividido en dos grupos de ocho (sin embargo, tres grupos de cinco y seis son más comunes). La serie de 33 runas, Northumbrian, está dividida en cuatro aettir de ocho y una runa separada. También hay una serie no tan común de 40 runas que puede ser dividida en cinco aettir de ocho. La práctica mágica de las runas puede ser dividida en ocho tipos (Havamal 144).

Nueve (9). El número nueve es el más importante en la espiritualidad Nórdica. En la Qabalah el número diez representa la totalidad, en la tradición Nórdica el número nueve cumple la misma función. Hay nueve mundos y en el inframundo hay nueve mundos más. Odín se cuelga por nueve noches en el Yggdrasil y gana nueve canciones de poder. En el cuento de Ynglinga, Snorre Sturlasson presenta a Odín teniendo nueve habilidades mágicas. Los tres triángulos unidos en el "valknut" es el símbolo de plenitud, el número nueve y Odín.

Lugares de Culto

El conocimiento sobre la tradición Nórdica no puede ser encontrado simplemente por investigar material escrito sobre el tema. Muchos secretos son sólo revelados cuando uno visita los antiguos lugares del culto Nórdico. Estas áreas suelen ser ridiculizadas por el arqueólogo común; ellas son describas simplemente como cementerios o patios de juego. Un iniciado en pensamientos mágicos o religiosos puede darse cuenta de que los lugares de cultos son poderosas áreas e importantes centros rodeados de culturas avanzadas. Los laberintos de piedras, llamados "trojeborgar" han sido descritos como patios de juego. Ellos de hecho fueron creados a través de un avanzado conocimiento del poder del terreno y el área en general. Los caminos del laberinto van a influenciar profundamente la mente. Es aclamado que estos laberintos son retratos de la mente y el cerebro. Entrar a estos antiguos laberintos de piedra es una forma de iniciación. Esto orquesta una entrada al centro del inframundo donde el núcleo del alma y secreto de existencia; el diamante, puede ser encontrado.

Los Ship-tumuli (túmulos con forma de buques) no sólo eran lugares donde los se incineraba a los muertos, sino que también fueron usados en viajes astrales a los mundos más allá del nuestro. Se construyeron con el más intrincado conocimiento sobre las direcciones y el área magnética del entorno. La construcción por sí misma revela una lógica en su forma y lugar. El hecho de que se asemejen a un útero no es pura coincidencia. Representan matrices de las cuales el vivo puede ser nacido en otros mundos. Estos túmulos son la prueba del pensamiento que la tumba y el útero son las dos puertas al otro mundo y que son, místicamente, lo mismo. Cuando morimos, nosotros nacemos y cuando nacemos, morimos. Cada uno de

los antiguos lugares de culto están colocados en relación a otros. Constituyen una red gigantesca. Una forma de explorar estos lugares es usando una varilla de adivinación o un péndulo. La energía de la Tierra y el magnetismo tienen mucha información que darnos. Las piedras no están colocadas aleatoriamente, sino donde el poder es más fuerte o donde naturalmente se crean "aspiradoras" en espacio y tiempo, que permite realizar viajes a través de los mundos.

Capítulo 2

EL UTHARK Y LAS RUNAS

La Hilera de Runas

La hilera de runas no es un alfabeto comparable al griego o romano. La serie de runas comienza con otro set de letras, f, u, th, a, r, k, etc. Así que es llamado Futhark. Esta serie y su orden fueron encontrados en Gotland (Suecia), en la piedra de Kylver y en otras piezas como el Vadstenabracteate y el Grumpanbracteate. La teoría más común sobre el origen de las runas es que han derivado del alfabeto griego o romano. Pero el hecho de que son colocados en un Futhark hace que esto sea improbable, ya que no es un abc - alfabeto. La posición indica una fuerte conexión con la antigua espiritualidad nórdica y su visión del mundo. Esto puede indicar que las runas aparecen independientemente en la antigua tradición nórdica. Las runas no fueron originalmente letras para escritura, sino símbolos mágicos. Esto se ve claramente a través de los hallazgos rúnicos más antiguos que revelan un carácter mágico. Sólo después del declinar cultural en la era vikinga, las runas fueron degradadas al uso trivial, algo que puede ser observado en numerosas piedras rúnicas. Aún después de la llegada del cristianismo, fueron usadas para protección, incluso en iglesias. En la de Hemse en Gotland, el púlpito de los sacerdotes está protegido por unos pares de Futharks. Si los poderes cristianos no pueden proteger la iglesia, ellos deben haber pensado en dejar que las antiguas runas de Odin fueran de asistencia.

La hilera de runas antigua consiste en 24 caracteres y este es la serie más común para uso mágico. La serie está dividida en tres aetts, cada aett de ocho runas. Está el aett de Frej, de Hagal y de Tyr. El conjunto de runas más joven consta de 16. Esta existe en dos versiones, la noruego-sueca y la danesa (también llamada la "común"). Esta no ha sido usada frecuentemente en práctica mágica. También hay una hilera de runas anglosajona de 33, donde el Futhark Antiguo es extendido con nueve runas adicionales. A pesar de que el juego de 16 runas escandinavo no fue tan comúnmente usado en la práctica mágica, tiene una gran influencia en las tradiciones mágicas a través del Futhark Armanen de Guido von List. Este trata de representar las canciones de poder y runas que Odin obtuvo durante su iniciación. Aunque el Futhark Armanen carece de evidencia histórica es usado en varios círculos mágicos rúnicos modernos.

Una versión debatida del Futhark Antiguo es el "Uthark". De acuerdo al profesor Sigurd Agrell, que publicó libros sobre el tema durante los años treinta, la primera runa debería ser colocada al final. Así que esta serie de runas con un nuevo significado de acuerdo a las teorías numerológicas surgirá. En su libro "Lapptrummor och Runmagi" Agrell escribe:

"En el posicionamiento de las runas en un Futhark (uno iniciando con las runas f, u, th, a, etc), un truco criptográfico ha sido usado: la última runa es colocada antes de las otras. Así que esto ha hecho imposible para el no iniciado conocer el orden real de las runas".

En "Runornas Talmystik och desee antika förebild" y "Senantik Mysteriereligion och Nordisk Runmagi" Agrell revela similaridades entre la numerología de ciertos cultos místicos antiguos y la tradición rúnica. El problema de la teoría del Uthark es la falta de hallazgos para apoyarla. Hay algunos descubrimientos ocasionales que pueden ser Utharks, pero la primera runa pudiera estar faltando. El hecho de que la teoría Uthark tenga sentido desde una perspectiva numerológica de la tradición nórdica apoya su probabilidad.

Podría ser que Agrell esté en lo cierto al pensar que la serie de runas está cifrada, sólo para ser reconocida por los iniciados. Nosotros sabemos que los magos nórdicos crearon numerosos secretos y runas ocultas, y que la tradición rúnica consta de varios niveles. El Futhark podría ser la forma exotérica de la serie de runas, mientras que el Uthark la esotérica.

El Futhark Antiguo de 24 runas se usa comúnmente en circulos rúnico-mágicos. Este existe en dos versiones principales usadas por diferentes practicantes. Algunos colocan la "d" - Dagaz- al final, mientras que otros colocan "o" - Odal. La última versión está derivada de la piedra Kylver, pero la primera es la más común. En los círculos de magia rúnica germanos y entre aquellos inspirados por el romanticismo nacional y Guido von List, es usado el Futhark Armanen. Algunos también están inclinados hacia las teorías místicas de razas de List, mientras otros excluyen esto. En Suecia el Uthark ha sido usado por varios grupos mágicos de runas. El Futhark Antiguo de 24 runas es presentado por Edred Thorsson en sus libros "Runelore" y "Futhark - una guía para magia rúnica" y Freya Aswynn en su libro "Leaves of Yggdrasil". Thorsson está describiendo el Futhark Escandinavo de 16 runas en "Northern Magic" y la serie Armanen en el libro "Rune Might".

El Uthark es una potente versión mágica de la hilera de runas Incluso si su presencia histórica puede ser discutida, refleja el lenguaje y mitología de la antigua cultura nórdica. La abundancia de la runa Feh representa la meta y recompensa que se encuentra al final, lo cual parece lógico. También, Ur denota el buey primordial salvaje mientras que Feh representa la vaca domesticada, lo cual crea dos opuestos en polaridad en el Uthark. Ahora exploraremos el Uthark.

El Uthark



UR (u): Ur denota el estado primordial y el origen. La runa Ur es el buey-Ur (original) o la vaca-Ur que en muchos mitos representa el estado antes de la creación. En la mitología nórdica ésta es la vaca Audhumbla. Si fuéramos a cambiar la runa Ur para que pareciera una "u" normal, podríamos ver como ilustra los cuernos del animal. Desde la ubre de Audhumbla cuatro ríos de leche están fluyendo, alimentando al otro ser primordial, Ymer. Los ríos de leche son la fuerza inherentemente nutriente del estado original que se extiende en las direcciones cardinales del espacio. De una piedra de sal con escarcha blanca, Audhumbla lame dando origen a la triada de dioses de Voden, Vile y Ve. La piedra de sal es la forma cristalina de la cual los dioses y runas pueden ser encontrados. Este es el potencial del estado original el cual es actualizado y manifestado a través de las siguientes runas del Uthark. El cristal regresa en la runa Hagal. La runa Ur también ilustra Ginnungagap, la grieta abierta de par en par de caos primordial y la nada original. La runa Ur es el útero del cual todo es creado y nacido.



THURS (th): Esta es la runa de los gigantes y los thurses. Representa las dos fuerzas primordiales del caos, el reino de los gigantes Muspelheim, el reino del fuego, y Nifelheim, el reino del hielo. Estos mundos son habitados por thurses de fuego y thurses de escarcha respectivamente. Thurs representa los extremos - las fuerzas y mundos que están fuera del orden del cosmos. Estas son fuerzas de la oscuridad que tanto son aterradoras como contienen la más remota sabiduría y poder de creación. Las dos fuerzas primarias de caos están conduciendo el mundo hacia delante y están previniendo que este se estanque. Las fuerzas de caos son las que al final terminan destruyendo a los dioses y su mundo, para permitir la creación de un nuevo mundo. Thurs es "lo otro", la antítesis y el opuesto. Thurs es el mundo de gigantes, trolls y todos seres oscuros. Los gigantes están a veces peleando con los dioses. Pero los dioses reciben su sabiduría de los gigantes que están en posesión de la más remota sabiduría. Los gigantes son una raza de dioses que apareción antes de los Aesirs. El ser-gemelo Ymer pertenece a la runa Thurs y al número dos. Thurs es la runa de brujería y magia oscura.



AS (a): La runa de los Aesir. Pertenece a Odin y los dioses. Esta representa el viendo y el aliento. Odin es el dios de las tormentas y el viendo. Él da vida y espíritu a la primera pareja humana: Ask y Embla. La runa As está conectada a önd. que es aliento y espíritu - el núcleo espiritual del hombre dado por Odin. En el Uthark ésta es la tercera runa, tres seres, el número divino. Los dioses

originales aparecen en triadas: Voden, Vile y Ve y Odin, Höner y Lodur. As es la síntesis de "Ur" y "Thurs". Es la runa del poder de creación - la runa que forma el cosmos a partir del caos. Los primeros Aesir asesinan al gigante Ymer y crean el mundo de su cuerpo.

ᚱ REID (r): La runa del orden. Corresponde al dios Thor y es llamada la "runa Carroza". Thor es reidatyr, el dios del carro que lo monta con su martillo Mjölnir, para luchar contra las fuerzas del caos. Está conectada al número cuatro (la rueda, la cruz, etc) y también es la cuarta runa en el Uthark. La runa de la Carroza también representa la svástica y la cruz solar (una cruz con los brazos del mismo tamaño en un círculo) que ilustra la rueda del carro y el viaje del sol en el cielo donde disipa las furias de la oscuridad. Reid simboliza las cuatro estaciones y Thor es el dios de la agricultura y el protector de los granjeros. El nombre también está vinculado a montar e ilustra las cuatro piernas de un animal. Reid también denota "recto" y "rita" - orden cósmico. Thor es el defensor del orden. Si la runa Tyr ilustra los poderes de las leyes, la runa Reid se asegura que las leyes sean cumplidas. Reid está conectado a la agricultura, la rueda del año y los ciclos de la naturaleza. La vida es un viaje a través de diferentes niveles de cambio, pérdida y regreso. Reid es la runa de la Carreta que denota este viaje. Los cuatro enanos cardinales pertenecen a esta runa. Reid es la runa del ritmo y Thor marca el tiempo, el pulso, el ritmo de la existencia con su martillo. Corresponde a la sangre y a los latidos del corazón.

ᚲ KEN (k): La runa del fuego. Es llamada la "runa de la Antorcha". El nombre tiene numerosos significados, Ken significa antorcha pero también puede significar "conocer" o "sentir", como en la palabra sueca "känna", pero aún más claro en el aleman/holandés "kennen". La palabra está conectada a arte. Es el fuego interior que nos da luz en la forma de iluminación intelectual así como sentimientos. Este fuego interno es regido por la figura del Prometeo nórdico Loki, cuyo nombre está conectado a Loge, la deidad de la llama. Ken pertenece al reino de Muspelheim y los seres de fuego como Surt y los hijos del Muspel. Ken puede ser peligrosa, similar a la iluminación. Brinda tanto calor y luz como destrucción. Uno de sus nombres es "kaun" que puede ser interpretado como "hervir". El calor puede traer enfermedad, pero el fuego también puede destruirla.

ᚷ GIFU (g): El nombre de esta runa significa dar o sacrificar. En la espiritualidad nórdica el dar u obsequiar son esenciales. En el Havamal está escrito sobre los obsequios: "Tan hospitalario y generoso a nadie he encontrado, que no se alegre cuando se obsequian regalos, y a nadie tan rico que una recompensa le harte" y "Con su amigo, el hombre debería ser amigable y recompensar obsequio con obsequio". La tradición nórdica ve la vida en un patrón kármico en el que igual demanda igual. Así el aviso está dado, no dar o pedir demasiado: "Mejor es no pedir u orar, que ofrecer mucho, obsequio busca obsequio a cambio; mejor sacrificar que desperdiciar mucho". La relación con los poderes en la espiritualidad nórdica no son serviles como en las religiones monoteístas. En el norte es una cuestión sobre obsequios a cambio de obsequios. Un fundamento religioso para esto es el hecho de que los dioses no crearon a la humanidad. Los primeros humanos fueron troncos de madera; Ask y Embla. A éstos les fue dado espíritu, entendimiento y sentimiento por los dioses Odin, Höner y Lodur. Los dioses le dieron al hombre las cualidades del alma: felicidad, fuerza, éxito y así recibieron regalos del hombre a cambio. La runa Gifu revela un intercambio de obsequios, conocimiento y fuerza. Revelan como el arriba se comunica con el abajo y como están unidos en la mitad. También tiene aspectos eróticos los cuales están conectados al intercambio sexual entre personas. Igualmente, representa las seis direcciones, las cuatro direcciones elementales y el arriba y abajo. Gifu también se encuentra a veces en panes redondos de sacrificio, marcados con el signo-x. El más importante sacrificio u obsequio es el auto-sacrificio. Ningún poder mágico o sabiduría puede ser alcanzado sin este proceso. La forma denota a un hombre

parado con los brazos y piernas abiertas. Odin, el arquetipo de los magos, recibió las runas por sacrificarse a sí mismo para sí mismo: "…dado a Odin, yo mismo para mí mismo".

WYNJA (w): La runa de la felicidad. El nombre significa "felicidad" "alegría" y "placer". La forma gótica de Wynja también denota pastizales "un lugar donde el ganado puede estar a gusto". La runa de la alegría denota un lugar y un estado mental. Wynja es un antiguo término germánico que significa "perfección". Palabras como "deseo" en ingles (wish) y "wunch" en alemán están relacionadas a este término. La runa representa la plenitud de los deseos y la consecuente alegría. Da poder y habilidad para "ganar". Es la séptima en el Uthark. Siete está tradicionalmente asociado con la perfección, la cual queda perfecto con su nombre. Corresponde al espectro de siete colores. El arco iris es el puente a los mundos de la alegría. El séptimo cielo es un concepto de un lugar de dicha y felicidad, y Wynja denota tanto el lugar como el estado mental. El número siete también se ha usado frecuentemente en magia germánica denotando suerte. Wynja corresponde al dios Frey quien de acuerdo a Snorre no sólo rige los granos de la tierra pero también la luz del sol y la paz entre los hombres. "El brinda a los mortales paz y placer" de acuerdo a Adam de Bremen.

HAGAL (h): La runa del Granizo, Hagal, es una de las más importantes en magia rúnica. Ésta contiene a las demás runas. Hagal es la contraparte esotérica del fuego prometeico. Pero en vez de fuego, es hielo lo que cae desde el cielo, el mundo de los dioses, a la tierra, el mundo del hombre. Esta es una fuerza que puede causar gran destrucción, pero también contiene gran conocimiento. La palabra nórdica "hale" originalmente significó "piedra" o "cristal". La palabra cristal está tomada del griego donde su contraparte significa "aquello que se congeló". Se creía que cristales, diamantes y gemas eran piezas que habían caído del "cielo cristalino" - la octava esfera divina y celestial que pueden ser encontradas más allá de las siete esferas planetarias. En el Futhark escandinavo la forma de la runa (*) ilustra la conexión al granizo. Ésta forma puede ser fácilmente usada como un sigilo para una piedra de granizo. Los brazos están conectados por una línea que está rodeada por un círculo. Éste símbolo revela la forma cristalina de la runa y en esta forma todas las otras runas pueden ser encontradas. En una forma extendida (*) ésta tiene ocho brazos, los cuales revelan su posición en el Uthark.

El número ocho está conectado a la palabra "aett". Hagal es la "runa Madre" que contiene, de manera inmanente, el potencial de todas las otras. Como la octava en el Uthark, esta da nacimiento a los aetts de ocho runas cada uno. Hagal está relacionada a Hel y al reino del frío, Nifelheim/Nifelhel. La palabra "granizo" (en inglés "hail", significa tanto hielo como saludo) y "Hel" están conectadas. Hagal puede ser vista como una pieza de las piedras de sal originales de las cual la vaca primordial Audhumbla lamió y formó a los ancestros de los dioses.

NAUD (n): La novena runa es la runa de la necesidad. Ésta es una runa del destino, conectada a las tres Nornas que están tejiendo su red. Naud también es la magia e iniciación. Magia es la habilidad de influenciar el destino, un conocimiento que a veces ni los dioses poseen. Ni siquiera los dioses pueden influenciar las decisiones de las Nornas. El destino es el hilo de la vida que al hombre le ha sido dado. Skuld, la más joven de las Nornas tiene un velo, ya que ella representa el futuro. Ella corta el hielo cuando el tiempo le llega a una persona para morir. El destino está conectado al tiempo y muerte. La iniciación mágica es el camino para controlar el destino y entrar en los niveles más profundos del reino de la muerte. Odin se cuelga nueve noches en el Yggdrasil, profundamente herido por su lanza para ser iniciado en los misterios de las runas. El reino de la muerte consiste en nueve mundos. La distancia son nueve días a caballo, como lo conocemos del viaje de Hermod para regresar a Balder y así cambiar el destino. Naud es la novena runa en el Uthark. El hecho de que el número nueve está conectado a Naud está revelado en el amuleto Sigtuna donde está escrito: "tiene nueve necesidades, lobo". La conexión entre las Nornas y el número nueve está reflejado en el

poema de la Edda "La Canción del Sol" donde se dice: "En la silla de las Nornas, por nueve días me senté". En la magia nórdica el número nueve es recurrente. Los libros islandeses de artes oscuras nos enseñan a grabar nueve runas Naud, así revelando la conexión entre el número nueve y ésta runa. Nueve es 3x3 y este es el aspecto más alto del poder mágico de la trinidad. Las tres brujas en Macbeth (que pueden haber sido inspiradas por las Nornas) cantan: "tres veces a tres y tres veces a mí, y tres veces de nuevo para nueve hacer". El nueve no sólo es destino y necesidad, sino también la posibilidad de influenciar el destino. Naud es tiempo, destino, necesidad y muerte, y así también renacimiento. La runa Naud está conectada a los nueve meses de embarazo y los dolores involucrados como una iniciación en la nueva realidad. En la espiritualidad nórdica, vida y muerte están íntimamente conectados. Ciertos aspectos del significado iniciatorio de la runa Naud continúan en la runa 18 (9x2).

IS (i): El significado de la runa de Hielo está como el nombre revela, conectada al hielo, invierno y al frío. Es la runa de Nifelheim y representa las fuerzas primordiales del Reino de Hielo; lo astringente y materializante. El fuego y el calor hacen al agua un vapor que sube, mientras el frio hace al agua caer a la tierra. Por esta razón las fuerzas del hielo están asociadas al principio materializan. El frío hace a las almas regresar a la tierra del cielo. Así que la runa de Hielo ha sido usada para "enfriar" las mentes que están afectadas o en estados psicóticos. La runa del Hielo es la runa del yo y simboliza concentración y enfoque. Ésta es centradora, absorbente y egocéntrica. La runa de la Antorcha corresponde a los sentimientos y la runa del Hielo a los pensamientos. Sus fuerzas son como el hielo claro. En el hielo las cosas del pasado se mantienen. El hielo pertenece al reino de la muerte y a las más bajas regiones, Nifelhel. Antiguamente en el norte, la expresión "enfriar" significaba matar a alguien. El hielo pertenece al periodo de descanso del invierno y de la muerte; la hibernación de los osos y el estado justo antes del renacimiento. En la tradición nórdica el hielo representa el quinto elemento. La runa del Hielo asemeja a una punta y esta corresponde a sus cualidades ella clava las cosas para concretarlas.

JARA (j): La runa del Año. Jara representa el año y especialmente uno bueno. Simboliza una buena cosecha y fertilidad. En el Futhark Tradicional es la doceava runa que puede ser conectada a los doce meses del año. En el Uthark es la número once el cual está conectado a la magia de cosecha y fertilidad según Sigurd Agrell revela en sus libros. En "Runornas Talmystik och Dess Antica Förebild" Agrell escribe que una observación antigua de numerología mística puede conectar al once con la fertilidad y la cosecha anual. Un año solar (365 días) excede a un año lunar (354 días = 12 x 29 1/2) por once días. Se cree que éstos once días influencian místicamente al crecimiento del año. Esto no parece improbable cuando se observa el hecho de que el sol y la luna fueron usados para medir el tiempo en días antiguos. La runa consiste en dos medias lunas estilizadas que circulan cada una alrededor de la otra. Están conectadas a Frey y Freya y su poder fértil que contribuye a un buen año. En la Edda, Frey da a la giganta Gerd once manzanas doradas. Estas corresponden al poder fértil de Frey.

PERTRA (p): Pertra a veces es llamada la runa de la Roca. La palabra Pertra generalmente es relacionada a la palabra griega y romana para roca o piedra, la cual es "petra". La runa también es llamada "peorth" y está conectada a la palabra en inglés "birth". Mitológicamente el dios es nacido del mundo-montaña (Mithras etc). La roca es el útero de la madre tierra de la cual la vida nace, pero también puede representa el cielo nocturno (Nuit, etc.), el útero del cual los dioses nacen. Esto explicaría el lugar de la runa siendo la doceava en el Uthark. El cielo nocturno y los doce signos del Zodiaco son el útero del cual la vida nace. Pero el lugar de la runa está lejos de ser algo obvio. En ciertos descubrimientos la runa Pertra y la siguiente runa, Eihwaz, están intercambiadas. En la Piedra de Kylver la runa Pertra está antes de Eihwaz, pero en los hallazgos de bracteaceas la runa

Eihwaz precede a la runa Pertra. La doceava y treceava runas son el centro de la serie. El intercambio de lugares podría denotar la dinámica central de la misma. Hay una lógica numerológica en ambas colocaciones. Pero el hecho es que ambas runas son muy místicas y su uso declinó alrededor del quinto siglo. Pertra también puede significar "secreto". Ella no sólo es el útero sino también la tumba y eso puede corresponder a su lugar como treceava, ya que este número está tradicionalmente asociado a la muerte. Pertra a veces es interpretada como un cuenco usado en la elaboración de dados o de runas. En la canción de runas Anglosajona se dice "Peorth es tanto el juego y la broma de los orgullosos…, donde los guerreros, felices se sientan juntos en el salón de la cerveza (beerhall)" - Peorth byth symble plega and bleter wlancum Thor wigan sittah on beorsele blithe aetsomne. Pertra puede ser entendida como un juego donde el azar decide el giro del dado o en la cual la runa se voltea. Esto ilustra la rueda del destino y Pertra es la runa del destino de cual las otras runas nacen. Pertra es el poder del destino y Lady Fortuna. También puede ser que el poema original revelara otro significado donde la palabra para guerreros: "wigan" fuera "wifan", esposas y la palabra beerhall "beorseele" fuera "beorthseele", "salón del nacimiento". La canción rúnica entonces diría que Peorth es el "juego y broma de los orgullosos, donde las esposas, felices se sientan juntas en el salón de nacimiento". Esto revelaría el aspecto de nacimiento de la runa, y su fertilidad. Perchta es una deidad de muerte y fertilidad que cabalga junto a Odin durante la caza salvaje. Ella vive en las rocas o en el inframundo.

EIHWAZ (ei): Eihwaz, también llamada "eoh" corresponde al tejo. En numerosos descubrimientos precede a Pertra. Pero el treceavo lugar encaja con ella, ya que está conectada a la muerte. En los países del norte, el tejo ha sido típicamente un árbol de cementerio. También es un símbolo de la muerte y la vida eterna, ya que puede alcanzar más de dos mil años de antigüedad. La canción rúnica anglosajona dice: "Eoh es en su parte externa, no es un árbol feliz, sino duro, terrestre, el guardián del fuego, apoyado por sus raíces, una alegría en tierra heredada". El tejo es un árbol sagrado en la tradición nórdica y el árbol del sacrificio en Uppsala fue probablemente este. Representa el árbol del mundo, Yggdrasil. A veces se cree que Yggdrasil es un Fresno, pero es llamado "eternamente verde" que encaja con el Tejo. También fue llamado "Fresno Aguja". Eihwaz representa el pilar del mundo que une los mundos de arriba con los de abajo, es la comunicación y el viaje entre los mundos. Odín obtuvo, a través de su iniciación, el conocimiento para hacer dichos viajes y Yggdrasil es el corcel de Odín. El tejo es un árbol muy venenoso. Propiamente preparado, el veneno puede ser un poderoso alucinógeno. Estos han sido usados en todas las antiguas culturas como un método para "cabalgar" entre los mundos. Su madera también fue usada para hacer amuletos mágicos y varas, pero sobre todo arcos y su dios es Ull, el dios de la caza y arquería. En el Grimnismal se dice que él vive en Ydalir, el valle de los árboles de tejo: "El Ydalir es la casa de Ull; donde el fundó su hogar". Eihwaz es la flecha y el pilar que representa el falo. Pertra es el útero. Juntos ellos forman el centro de la hilera de runas.

ALGIZ (z o -R): Comúnmente llamada la runa del Alce ya que su nombre puede ser interpretado como "alce". La pinta cornuda de la runa también apunta en esta dirección. Algiz representa el reino animal, y al dios cornudo (estos aspectos también corresponden a Sol). Algiz no es sólo el alce sino también los animales cornudos como los venados. Cuatro venados están comiendo las hojas del árbol del mundo y pueden conectarse a esta runa. El nombre tiene varios significados. Algiz significa "protección" y es conocido que esta es la clásica runa de protección, especialmente cuando cuatro Algiz son colocadas en un "Aegishjalmur" - el timón del terror, un símbolo del dragón Fafnir. Algiz también está conectada al mundo "ahl" que significa "lugar sagrado". De acuerdo a Agrell la runa esta conectada a "alcis" que son los gemelos divinos, adorados por las tribus germánicas de acuerdo con Tacito. Estos pueden ser Frey y Freya. Algiz puede ser grabada en dos direcciones, denotando en cada dirección el sexo masculino y femenino. Estas dos variaciones

también ha sido usadas para denotar nacimiento y muerte. En la serie de runas de Charnay, Algiz está en la misma forma que en la forma Escandinava de Hagal (*). En esta versión las dos formas de la runa Algiz están conectadas. Masculino y femenino en uno. En Holanda este símbolo tradicionalmente denota matrimonio. La conexión a la palabra "ahl" - lugar sagrado - puede tener un significado sexual. En la serie de runas Escandinava, ésta es la que corresponde al hombre - Mannaz - y es fácil ver que es un hombre con los brazos alzados. La runa entonces es interpretada como un hombre que está canalizando las fuerzas del mundo de los dioses.

ᛋ SOL (s): La runa del sol. Representa el sol en el cielo, pero también la fuerza divina detrás de éste. En Alvissmal podemos leer: "Sol es llamado entre hombres, Sunna entre los dioses." Sunna es la diosa del sol. En la tradición nórdica el sol no es una fuerza masculina como en otras culturas. Al menos en su forma interna el sol es una diosa cuyo poder nutriente brinda fertilidad y vida a la tierra. El dios Balder también pertenece a esta runa. Él es un dios-sol y su muerte representa al sol entrando al reino de los muertos. El culto solar es muy antiguo en el norte y el movimiento del sol, su desaparecer y regreso, fue un tema central del culto. El sol representa protección y victoria y es una fuerza fértil conectada a la virilidad, y al poder de la Voluntad la cual puede sobrevivir aún después de la muerte. El sol también es el ojo del cielo y uno de los ojos de Odin. El que él sacrificó en el pozo de Mimer (los sueños y las memorias; el inconsciente) es simbolizado por la luna. La runa del Sol corresponde al destructivo gigante solar. Surt quien vive en Muspelheim. Él representa lo más poderoso, pero también el aspecto destructivo del sol.

ᛏ TYR (t): Tyr es el antiguo dios de la guerra y el cielo, y la runa que carga su nombre simboliza su poder. Tyr está sobre todas las runas de lucha y victoria. En el poema de la Edda, Sigrdrifumal, podemos leer: "Runas de victoria debes conocer si la victoria deseas, y grabarlas en el mango de la espada, unas en la empuñadura y en la punta y dos veces mencionar Tyr". Tyr representa coraje y justicia. Es la fuerza dadora de ley y representa el balance y orden (algo que es conservado por la runa Reid). La forma de la runa revela tanto la balanza como la lanza. También ilustra el pilar que soporta el techo del cielo, simbolizando la parte de Yggdrasil que está sobre la tierra, como el Irminsul de los sajones. Tyr es la runa de la valentía y el auto-sacrificio. Él coloca su mano en la boca del lobo Fenriz como una seguridad cuando los dioses le colocan las cadenas. El lobo muerde su mano y la arranca cuando las cadenas son puestas en él. Tyr brinda victoria, pero una victoria que incluye auto-sacrificio. La runa es masculina y fálica. También a veces se interpreta como la del hombre mientras las siguiente es la de la mujer.

ᛒ BJARKA (b): La runa del abedul. El nombre significa "Abedul" o "Rama de Abedul". La forma ha sido interpretada como dos pechos femeninos o como una mujer embarazada de perfil. Representa fertilidad y parto. En antiguos ritos de fertilidad, el hombre joven perseguía a la mujer joven y la azotaba con sus ramas. Ésta ceremonia tenía lugar en la primavera. El alma femenina se creía conectada al árbol y comúnmente se creía que esta lo habitaba al fallecer. Este árbol representa el flujo de la vida desde el nacimiento hasta la muerte. También está conectado a la brujería y al trance seid. Las cerdas en la escoba de las brujas eran tradicionalmente hechas de abedul, que es un árbol típicamente nórdico. Este fue el primer árbol en regresar después de la última era de hielo y ha simbolizado renacimiento y nueva creación. Las diosas Frigg y Freya están conectadas al abedul.

ᛖ EH (e): Ésta runa es llamada del Caballo. La palabra "Eh" significa caballo y la interpretación más común de esta es asociación, amistad y cooperación. Ha sido usada en ceremonias de matrimonio y asociación. La runa también tiene una significancia más oculto. Es la número 18 en el Uthark y este es el número de Odín (2x9, Odín conoce 18 canciones de poder, la magia relacionada con él es construida alrededor del número 9 y 18). Así que la runa está conectada a Odín. El caballo también está conectado al dios. El caballo de ocho piernas de Odín, Sleipnir lo lleva entre los mundos. El

árbol "Yggdrasil" significa "corcel de Odín" y es el eje entre los mundos, usado por los magos cuando viajan entre ellos. La runa del caballo está conectada a los viajes entre los mundos. También está enlazada a la runa Reid. El caballo es visto como el animal más mágico en la tradición Nórdica. Una cabeza de caballo le daba miedo a los "landvettirs" quienes creían daba mala suerte. Pero al mismo tiempo la cabeza de un caballo era colocada sobre un manantial para protegerlo. Este animal está íntimamente conectado a la muerte. En el solsticio de invierno, Odín cabalga con las legiones de los muertos en la temida "cacería salvaje". El caballo también pertenece a Hel. El inframundo consiste en otros nueve mundos, aparte de los nueve de Yggdrasil. Estos son llamados "Heldrasil" que puede ser interpretado como "Caballo de Hel", la contraparte femenina y de inframundo de Yggdrasil. Entre ciertos campesinos, el "Caballo de Hel" es una concepción mística relacionada a la muerte y a sus reinos. La runa Eh también está conectada al karma y justicia. En muchos mitos, los hechos buenos y malos de un hombre son colocados en una balanza en el inframundo. Ésta runa ilustra una balanza. La forma de la runa también ha sido interpretada como ilustrando un caballo, pero a veces como dos personas tomadas de la mano. El significado de asociación aquí es revelado. Eh está conectada al tótem del hombre, el fylgja. Éste animal nos ayuda a viajar entre los mundos y es tal vez nuestra mayor guía a través de la vida y muerte. Se dice que "Marr er manns fylgja" - El caballo es el fylgja del hombre.

MANNAZ (m): La runa del hombre sigue a la del Caballo; Mannaz representa al hombre equilibrado. La forma de esta runa es, a veces, interpretada como un hombre y una mujer abrazándose el uno al otro. La forma de X también puede ser encontrada en ella, ilustrando la comunicación entre los mundos de arriba y abajo, y las cuatro direcciones. Ésta runa pertenece al mundo del hombre. Es el número 19 en el Uthark, el cual une los siete planetas y los 12 signos del Zodiaco. Es una concepción muy antigua que el hombre es creado por fuerzas de estos planetas y estrellas. La runa "Manna" en el Futhark Gótico tiene un doble significado de árbol y hombre. En la espiritualidad nórdica, el hombre está conectado a los árboles. Esto es también evidente en la serie de runas escandinava, donde el hombre tiene una forma similar a un árbol (idéntico a la runa del Alce).

LAGU (L): La runa del agua. Su nombre puede ser encontrado en muchas palabras; el sueco "lag", "laguna", el inglés "lame", "lagos" etc. Lagu no sólo denota agua sino también la palabra fluido (sueco: vätska). Lagu es la ley básica (sueco: lag) de la vida. La runa representa las aguas originales de Nifelheim que es un prerrequisito para toda la vida. Lagu, como el agua, está íntimamente conectado a la luna. El agua se mueve en fases de flujo y reflujo, a través de las fases de la luna. El ciclo de la luna también refleja la menstruación y Lagu es la runa de la santo y los fluidos del cuerpo. Lagu corresponde a brujería y magia y en los normes "logr" o "laukar", significa "brujería". La runa está enlazada a los sueños influenciados por la luna y el balance de los fluidos del cuerpo. Unida a la diosa Nerthus y al dios Njord y a Aegir y su esposa Ran y sus nueve hijas. Es la número veinte en el Uthark. El veinte a veces está enlazado al agua y a la luna. Sigurd Agrell tiene una teoría sobre cómo el número veinte es encontrado en la tradición nórdica al observar a Aegir, Ran y sus nueve hijas: "Si nosotros nos atreviéremos suponer que ellos también tenían muchos hijos -dicha simetría es común en mitología -, el mar en el folklore nórdico habría sido representado por 20 demonios de agua (2+9+9)". En la tradición nórdica era común la ceremonia de derramar agua sobre las personas - vatni ausa; derramar agua es un tipo de bautizo.

ING (ng): Ing representa el poder masculino de reproducción. La runa ilustra un esperma o un falo. La palabra Ing significa esperma o semilla (sueco: frö). Ing es un dios correspondiente a Frö o Frey. Éste es esposo de Freya y un dios de fertilidad. Ing también puede haber sido la contraparte masculina de Nerthus, la diosa de la tierra. La mítica Dinastía Real Sueca, los "Ynglingarna"

supuestamente vienen del dios Yng o Ing. La palabra sueca "Yngling" significa un joven hombre viril. La runa está conectada a la primavera. Desde una perspectiva mágica, la runa contiene el potencial, es la semilla lo de que está por venir.

ODAL (o): Odal denota "propiedad/patrimonio real" o "herencia". El Odalman (hombre Odal) es un terrateniente independiente. Odal también denota "noble" (sueco: ädel) que alude al Odalman que de acuerdo a la tradición tiene el poder de aclamar vida, poder y tierra. La palabra "nobleza" puede ser rastreada en Odal (sueco: adel). La runa también está enlazada a la familia y a nuestro derecho histórico. Esta es la runa del clan, los familiares y la nación. Representa un límite y protección. Ilustra un muro con una gran entrada. También es la runa Ing parada firmemente con las dos piernas en el suelo. El aspecto mágico de la runa es encontrar nuestras raíces y nuestro anclaje en la historia. Las formas más antiguas de espiritualidad fueron cultos a los ancestros en los cuales el hombre vivió en directa relación con ellos y los lugares que habitaron. Los ancestros a veces vivieron en objetos mágicos, especialmente árboles, que estaban enlazados a sus almas. El culto al árbol y el culto a los ancestros siempre ha estado íntimamente conectado. Odal representa las raíces de una persona y su fundación histórica. Es una runa de protección y puede ser encontrada en casas antiguas. Su lugar en la serie no es tan obvia. A veces es colocada después de "Dagaz", como en la piedra de Kylver. Pero en otros descubrimientos está antes de "Dagaz".

DAGAZ (d): Ésta es la runa del Día. Denota más la luz del día en sí mismo, que el día como periodo de tiempo, aunque ilustra el periodo entre el amanecer y anochecer. Dagaz representa iluminación, claridad y despertar. Es usada como protección contra bujería y fue grabada en puertas y ventanas. Es la runa de la culminación. Representa el cenit y el clímax. La runa Jara representa el ciclo del año cuando se cambia al solsticio del pleno invierno, y Dagaz representa el solsticio de verano. Dagaz es el punto más alto del ciclo y el inicio de uno nuevo. Es similar a una mariposa y representa el salir de la crisálida a una nueva realidad.

FEH (f): El nombre denota "reses" o "ganado". El ganado ha sido un equivalente a la riqueza y la runa es a veces llamada “runa de la riqueza”. En el Futhark Antiguo ésta es la primera runa. Parece razonable que el animal primordial "Ur" viene primero y el ganado domesticado "Feh" después. El nombre de "runa de la riqueza" también denota que está enlazada a la recompensa y riqueza que uno ha acumulado. Parecería lógico que fuera el último paso en el proceso. De acuerdo al Uthark, esta runa representa la finalización de un proceso y la posterior recompensa. El enormemente primordial y caótico poder de la runa Ur con el que inicia la serie de runas ha sido domesticado y está bajo el control del mago en la runa Feh. La relación entre la primera y última runa revela cómo son ambos lados de una moneda. Ellos representan los extremos que fácilmente pasaran del uno al otro. Ya que la espiritualidad nórdica no es creada en una perspectiva del tiempo linear, sino cíclico, un nuevo ciclo comienza con Feh, iniciando con una nueva runa Ur.

El Uthark contra el Futhark

La teoría del Uthark es controvertida. Muchos runologistas dudan que tenga algún significado real. Pero hay también un cierto número que creen que es posible. Todo depende de cómo veamos las runas. La teoría del Uthark no se basa principalmente en los hallazgos, sino en correspondencias a la mitología nórdica, numerología y tradición mágica. El descubrimiento más importante que ha apoyado la teoría del Uthark es la piedra Kylver de Gotland, el cual es el hallazgo más antiguo que revela una serie de runas completa. Comienza con una línea vertical antes de la runa Ur (algunos eruditos creen que la línea está rota o es una runa Feh incompleta). La última runa es una clásica runa críptica, o un signo que puede ser una versión de Feh. Este que es el hallazgo más antiguo de una hilera de runas completa, fue encontrado en una tumba y puede revelar la serie original. A menudo las runas eran movidas un paso para ocultar el significado de lo

que estaba escrito. Si las movieras un paso atrás, el nombre "Hel sería WBM. Puede ser que esta colocación esté realizada con la intención de ocultar a los no iniciados sus verdaderos secretos. En la historia de Egil Skallagrimsson se dice cómo el mago rúnico Egil llega a una granja donde la hija de la familia está seriamente enferma. Egil encuentra una pieza de hueso de ballena grabado con runas debajo de su cama. Es un joven de la zona que ha tratado de grabar runas de amor para que ella se enamore. Pero ha labrado las incorrectas y en vez de eso, le produce una enfermedad. Egil suprime las runas del joven y graba unas nuevas para sanarla. Después de eso declara que: “Un chico de granja no debería grabar runas, si no las coloca correctamente: muchos hombres pueden ser engañados por las marcas en los bastones oscuros". Así que se nos enseña que hay un gran riesgo que aquellos no iniciados en los secretos de las runas las dispongan erróneamente.

Es interesante desde una perspectiva rúnico-mágica que el hallazgo más antiguo de la serie de runas es de Gotland y que podría estar describiendo un Uthark. Las runas podrían tener sus orígenes en las tradiciones de los Godos, cuyo nombre tribal viene del dios Gaut (Gotos Got, Gut). Gaut significa dios y es uno de los nombres de Odín. Odín es aquel que es iniciado en los misterios de las runas y es por él que el hombre tiene el conocimiento sobre ellas. Los Godos son gente de Odín y se reivindica a menudo que Gotland es su país nativo.

El Futhark es, a veces, visto como una forma exotérica de la hilera de runas. Comienza con el domesticado - Feh - que es procedido por la forma salvaje de "Ur". El Uthark es una forma más oscura de la serie, ya que de acuerdo con los mitos nórdicos se inicia en el principio con las fuerzas del caos.

Desde una perspectiva mágica la hilera de runas no es sólo una serie linear sino que debería ser dispuesta en círculo. En este círculo de 24 elementos, también están representandas las 24 horas del día y los 12 signos del zodiaco, colocadas en un círculo se puede ver como la serie de runas puede ser leída tanto en un Futhark como en un Uthark.

No sólo las runas individuales, sino que toda la hilera rúnica puede ser usada en operaciones mágicas. Esta por sí misma contiene poder mágico y sumaría todas las cualidades mágicas de los elementos separados. Así que no es imposible que la extendida fórmula mágica ALU pueda confirmar la teoría del Uthark. Si las runas son la formula adherida numerológicamente (A=3, L=20, U=1) hace 24 - el número de la serie completa de runas. La formula ALU incluye la serie de runas completa y es una síntesis de los poderes de las 24 runas. La fórmula ALU es interesante también desde la perspectiva del Futhark, donde su número se convierte en 27, el cual es 3x9. Al repetir un número mágico como el nueve tres veces se cree que incrementa su poder. El término "alu" significado sagrado y está relacionado a la palabra "ale" (sueco: öl) y denota inspiración divina y poder mágico.

El Futhark Antiguo y el Uthark están divididos en tres aettir. En el Futhark las tres runas en el inicio de cada aett ilustran el aett: Frey (Feh), Hagal y Tyr. En el Uthark éstas son las últimas en cada aett. Hay tres modos de dividir el Uthark en aettir:

1) Se puede iniciar desde el final con Frey (Feh), Tyr y Hagal. Pero esto va a complicar la lógica de la disposición del Uthark.

2) La última runa de cada aett puede ilustrar el aett. Va a ser el de Hagal, Tyr y Frey.

3) Se nombra el aettir según otras runas y poderes, como en el Futhark, usando las primeras runas de cada aett. Entonces tendremos el aettir de Ur, Naud y Bjarka. Esto indicará tres aettir femeninos: Ur/Audhumbla, Naud/Las Nornas y Bjarka/Frigg o Berchta. Estos aettir van a representar la creación, tiempo/muerte y finalmente resurrección.

Capítulo 3

RUNOSOFÍA

Una noción sobre los nueve mundos descritos en la antigua tradición nórdica es tan importante como el conocimiento de las runas. Los nueve mundos no sólo son la morada de personajes mitológicos, sino que también representan aspectos de existencia y consciencia humana. Estos están ligados al árbol del mundo Yggdrasil el cual es el eje en el centro del universo. Pueden ser divididos en tres triadas donde los primeros tres representan los "mundos superiores" chamicos, o la súper consciencia del hombre. Los tres siguientes representan el "mundo central" y lo consciente, mientras que los tres inferiores representan el "inframundo", lo inconsciente y desconocido.

MUSPELHEIM: El reino del calor y fuego. Uno de los dos polos extremos de las fuerzas cósmicas. La palabra "muspilli" significa "mundo de fuego" y ésta es la morada de los poderes que inician el Ragnarök. Muspelheim está en el sur. Es reinado por el gigante de fuego Surt que comanda sus legiones, los hijos de Muspel. Surt lleva una espada flamígera. Muspelheim representa la fuerza expandiente y convexa en el universo, es plasma y energía pura.

ASGARD: El mundo de los Dioses. Asgard es la casa de los Aesir y también de los Vanir. A su alrededor hay una pared que fue construida por un gigante. Los Aesir son dioses de la guerra, y los constructores del universo. Son los guardianes del orden en el cosmos. Ellos están en guerra con los gigantes, pero también hay cooperación entre éstos dos. Asgard es el centro del "önd", el espíritu y el aliento el cual da vida.

VANAHEIM: El mundo de los Vanir. Los Vanir son el otro grupo de dioses y a veces se cree que ellos pertenecen a una raza más antigua y poderosa que los Aesir. A Odin le fueron enseñados los secretos de magia por la diosa Vanir, Freya. Los Vanir están conectados a la fertilidad y al agua. Ellos también son los dioses de la brujería. Vanaheim es el reino de la sexualidad. El dios Vanir, Frey, es representado con un enorme falo erecto. Frey y Freya están unidos en un 'hieros gamos', una relación sexual sagrada y matrimonio. El "fylgja" pertenece a Vanaheim. El fylgja es el tótem animal y espíritu guardián femenino guiando al hombre. El fylgja está conectado a los Dises y el principal Dis es Vanadis, un epíteto de Freya.

LJUSALFHEIM: Los elfos de luz son los elfos celestiales. Ellos están relacionados con los Vanir, los cuales son llamados elfos en el Lokasenna. El dios Frey vive en Altheim. A Frey le entregaron Alfheim los Aesir. Los elfos tienen un gran culto a su alrededor que es revelado a través de los mitos. Son espíritus de la naturaleza y los elfos de luz están relacionados con las hadas. El sol es llamado "alvglans". Ljusalfheim es como Vanaheim, conectado a sexualidad y fertilidad, pero también al intelecto y claridad de mente. Ljusalfheim es el asiento del "hugr", el pensamiento.

MIDGARD: El mundo del hombre. El mundo material y naturaleza física. En el hombre, Midgard representa el cuerpo físico, llamado "lik". No fue creado por los dioses. Los primeros dos humanos fueron creados de dos piezas de madera. Voden, Vile y Ve le dieron vida, espíritu y entendimiento al cuerpo/piezas físicas de madera, también percepción sensorial y emociones y otros sentidos.

SVARTALFHEIM: Los elfos oscuros son los elfos del inframundo. Ellos son los artesanos y orfebreros, y crean los más finos tesoros y armas. Están relacionados con los enanos. Los elfos oscuros son como los de luz, espíritus de la naturaleza. Ellos viven debajo de rocas, montañas y bajo la tierra. Representan la fuerza que da forma. Aquello que brinda la forma, el "Hamr". Si los elfos luminosos son el intelecto, los elfos oscuros representan los sentimientos.

JOTUNHEIM: El reino de los gigantes. Comparado a los dioses, los gigantes pertenecen a una raza antigua. Ellos representan el caos, la fuerza que yace fuera del cosmos de orden, creado por los dioses. El castillo de Utgard yace en Jotunheim. Los gigantes son extremadamente sabios y todas las memorias de tiempos

antiguos están guardadas entre ellos. El pozo de Mimer puede ser encontrado en Jotunheim y Odin sacrifica su ojo en él para ganar acceso a los secretos de Mimmer - "minni". Jotunheim representa "minni", la memoria mágica. El pozo de Mimer corresponde a lo que en ocultismo se denominan "registros akashicos", el lugar o nivel donde todas las cosas de todos los tiempos son guardadas.

HELHEIM: Helheim o Hel es el mundo de los muertos. Es el más malentendido y malinterpretado de los mundos Nórdicos. El verdadero significado de hel ha sido oscurecido por la ignorancia. Es altamente sorprendente ya que el nombre "Hel" por sí mismo significa entre otras cosas "la escondida" o "la oscurecida". Helheim es uno de los mundos de la nada e incluye los nueve mundos que son las contrapartes oscuras de los de Yggdrasil. Hel ha sido interpretado como el infierno Nórdico donde todo los que han muerto en cama (por enfermedad) van a acabar. Hel es el mundo de los misterios escondidos. No es sólo muerte, pero también aquello que presagia vida. Hel es como la Tierra, dando vida a través del decaimiento y muerte. Hel es una diosa oscura, de doble naturaleza de vida y muerte. Esto es reflejado en su cara la cual es mitad azul y mitad encarnada, o en otras interpretaciones blanca y negra. El camino a Hel lleva profundamente abajo en el inframundo a través de valles oscuros y sobre el río Gjöll. Helheim es custodiado por una doncella joven, Modgunn, la cual sólo te dejará pasar después de que hayas revelado tu nombre y descendencia. Helheim es también custodiado por un terrible perro infernal, Garm. El camino a Hel toma nueve días y lleva a través de numerosas dificultades. Esto corresponde a los nueve días de Odin en el Yggdrasil. Hel es el reino de la muerte donde los secretos de la existencia - las runas - están escondidas. Hels es terminación. Hel no es un lugar para sufrimientos, sino un lugar donde el conocimiento completo puede ser encontrado, el conocimiento oculto y obscurecido. Hel es el asiento del alma-doble llamada "Vard".

NIFELHEIM: El reino del invierno y hielo. Éste es el más profundo de todos los mundos y yace debajo de Hel. Nifelheim es el otro extremo del universo y está en oposición a Muspelheim. Éste es el principio astringente y cóncavo. Nifelheim es la máxima pesadez y está conectado a los hoyos negros. Hel, la diosa de la muerte fue arrojada abajo en el reino del hielo y construyo su mundo sobre él. Nifelheim es aveces llamado Nifelhel y se piensa que es más oscuro y aterrador que el reino de la muerte. Aquí es donde los criminales van a llegar después de la muerte. Del centro de Nifelheim el manantial Vergelmer fluye en once ríos. El dragón Nidhögg vive en el Vergelmer. Nidhögg representa la anti-fuerza del universo, el principio destructivo encarnado. Pero no debe ser olvidado que es de las aguas de Nifelheim de donde toda la vida surgió.

Nueve mundos y veinticuatro senderos

El símbolo más importante del ocultismo occidental que ilustra la estructura del universo es el "Árbol de la Vida" de la Qabalah. Consiste en diez mundos representando diez niveles de manifestación y creación, de la primera idea a la compleción. Los diez mundos están ligados por veintidós senderos correspondientes a los veintidós arcanos del Tarot y a las veintidós letras del alfabeto Hebreo. La espiritualidad Nordica también tiene un símbolo para el universo, pero está construido de acuerdo a otro sistema. En vez de ver la creación como el flujo de una única fuente, el mito Nórdico de creación comienza con el encuentro de dos fuerzas polares. En los mundos creados hay tanto vida como muerte, mientras que la Qabalah se enfoca en un dualismo entre bien y mal, donde la muerte y la "maldad" no son incluidas en las estructuras de la creación. Una sombra gigante es creada por el Árbol de la Vida, el "Árbol de la Muerte". De cierta forma esto está representado por Heldrasil y los nueve inframundos de Hel en la espiritualidad Nórdica. Pero al mismo tiempo, no hay dicho extremo dualista en el sistema Nórdico. Muerte y vida están entretejidas en unidad. Los dioses y sus enemigos, los gigantes, a menudo cooperan.

El árbol del mundo Nórdico, Yggdrasil, puede ser comparado al Árbol de la Vida. El Yggdrasil puede ser tomado de una manera ligeramente parecida al Árbol de la Vida cabalístico, pero que contiene veinticuatro senderos representados por las runas. Las runas son aspectos de la red llamada "la red de Urd (Wyrd)" que conecta el universo y los diferentes mundos. Los senderos del árbol del mundo son como la serie de runas construidas de acuerdo a tres aettir de ocho runas cada uno.

Claro que hay variaciones en el arreglo, el significado y sus nombres, así como la posición de los mundos y los senderos. Aquí estamos usando un método que está basado en el Uthark enfocándonos en la idea de que todo fue creado a partir del encuentro de dos fuerzas primordiales que son polares. Hay tres aettir: El aett de Ur, que representa el flujo de las fuerzas de los reinos de fuego y hielo y como ésta es la fundación de los otros mundos. El aett de Naud representa el tiempo y la rueda del destino. Éstas son las fuerzas cósmicas que por necesidad se mueven fuera del control del hombre. A través de la iniciación en los secretos de las runas, el hombre va a ganar control a través de la rueda del destino y de los mundos fuera de Midgard. El aett de Bjarka pertenece al mundo del hombre, su vida y sus cualidades del alma. Esto también está conectado a la iniciación y el renacimiento. Los dos reinos primales de Thurs están aquí insolados del hombre, que crea una completa alma (el Lik, Vard, Ond, Hamr, Fylgja, Hugr y Minni están aquí conectados) que existe en los dos extremos, sin ser dividida en ninguna dirección.

El Uthark y los 24 senderos

El Aett de Ur

1. UR. Nifel - Hel: Vergelmer y el río primordial que dio vida al universo.

2. THURS. Nifel - Jotun: Los thurses de escarcha son creados a través de Nifelheim y residen en Jotunheim.

3. AS. Muspel - As: Los dioses son creados del calor. Dinámica energía divina.

4. REID. Nifel - Svartalf: De los gigantes primordiales los enanos son creados. El mundo se apoya en loos cuatro enanos cardinales.

5. KEN. Muspel - Ljusalf: Una chispa de fuego de Muspel se convierte en luz en Ljusalvheim y da vida al sol, Alvglans.

6. GIFU. As - Mid: Los dioses dan al hombre las cualidades de vida y alma como regalo. El hombre responde a través de sacrificios regalos de vuelta.

7. WYNJA. Muspel - Vana: Luz y energía. Alegría y fertilidad. La runa de los Vanir.

8. HAGAL. Mid - Hel: Muerte y lo oculto. Iniciación del hombre en los secretos de las runas.

El Aett de Naud

9. NAUD. Hel - Jotun: Urd y Mimer. Destino y memoria. Contiene los secretos de las runas.

10. IS. Jotun - Svartalf: Capas de hielo en el inframundo que se cruzan con el camino del hombre a Hel.

11. JERA. As- Vana: Un encuentro entre los Aesir y los Vanir. Odin y Freya.

12. PERTRA. Jotun - Ljusalf: El pozo de Mimer (o Urd) el cual une memoria y pensamiento.

13. EIHWAZ. Svartalf-Vana: Un principio fálico que une el centro de los instintos básicos con el centro de fertilidad.

14. ALGIZ. Ljusalf - As: Naturaleza como un santuario divino. Las casa de hada en los árboles.

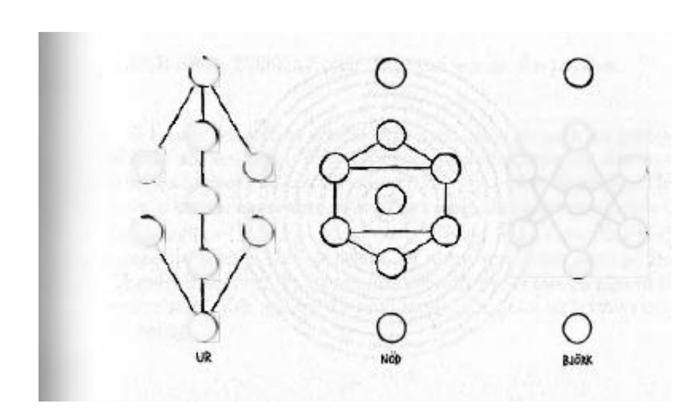
15. SOL. Ljusalf - Vana: Alvglans, el sol, como la naturaleza solar del dios Frey, gobernante de Vanaheim y Ljusalfheim.

16. TYR. Hel - Svartalf: El lobo del infierno es encadenado por la cadena Gleipner, hecha por los enanos.

El Aett de Bjarka

17. BJARKA. Mid - Vana: Renacimiento. El poder fértil de los Vanir.

18. EH. As - Jotun: Cooperación entre los gigantes y los Aesir. El nacimiento de Sleipner. Viajes a caballo a Utgard.



19. MANNAZ. Mid - Svartalf: La forma del hombre es creada.

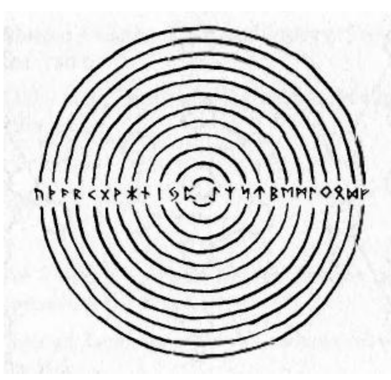
20. LAGU. Hel - Svartalf: El agua del inframundo sube a un manantial.

21. ING. Vana - Hel: La semilla fertilizadora del inframundo.

22. ODAL. Mid - Jotun: El mundo del hombre es demarcado y protegido de las fuerzas del caos.

23. DAGAZ. Mid - Ljusalf. El intelecto del hombre. Iluminación. Claridad.

24. FEH. As - Svaralf: El tesoro de los dioses, obetenido de los enanos del inframundo.



El Uthark Multidimensional

Las runas no sólo deben ser entendidas desde una perspectiva linear donde Ur es la primera y Feh la última. También simbolizan principios multidimensionales. Al mirar diferentes posicionamientos en el arreglo de las runas uno va a descubrir significados ocultos.

Uno puede colocar las 24 runas en doce círculos uno dentro del otro. La primera y la última runa están en cada lado del círculo externo. Las runas de los dos términos del Uthark van a aparecer en pares a cada lado del círculo. El circulo interior consiste en el par de en medio, Pertro y Eihwaz.

Así que hemos alcanzado doce pares de runas. Los números 12 y 24 son números importantes de muchas maneras. Ellos representa el zodiaco, el día, los meses, etc. El par de runas crea fuerzas complementarias y polares. Algunas son obvias.

UR - FEH (1 - 24): el buey primordial/el buey doméstico, naturaleza/cultura.

THURS - DAGAZ (2 - 23): dia/noche.

AS - ODAL (3 - 22): Asgard/Midgard, cielo/tierra.

REID - ING (4 - 21): Thor/Frey, estructura/naturaleza.

KEN - LAGU (5 - 20): fuego/agua.

GIFU - MANNAZ (6 - 19): dador/recibidor

WYNJA - EH (7 - 18): armonía/cooperación

HAGAL - BJARKA (8 - 17): Hel/Frigg, muerte/vida

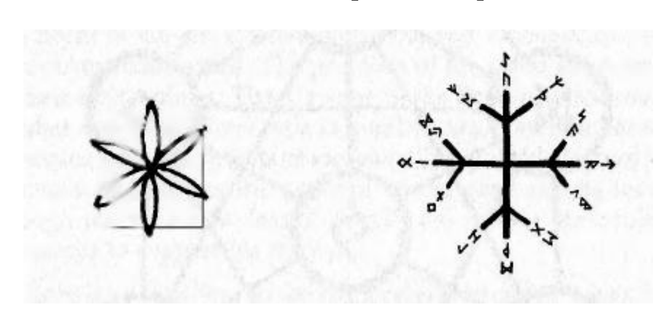
NAUD - TYR (9 - 16): Odin/Tyr, descenso/preservación

IS - SOL (10 -15): invierno/verano, Nifel/Muspel

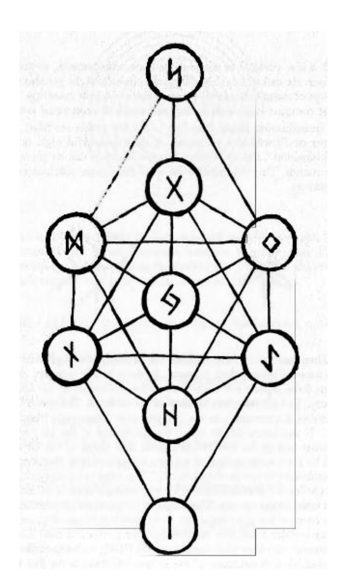
JARA - ALGIZ (11 - 14): campo/bosque

PERTRO - EIHWAZ (12 - 13): el útero/el falo

También es posible crear posicionamientos de runas triples, o grupos de cuatro, seis y ocho. Esto creará poderosos sigilos, pero también nuevos grupos de runas que pueden revelar aún más significados inherentes. El sigilo rúnico más común en la magia nórdica es el construido alrededor de la runa escandinava Hagal . (✳). Las seis espinas son llenadas con runas, o patrones parecidos a una flor. Un muy poderoso sigilo es el "Aegishjelmur". En sus doce brazos las 24 runas pueden ser colocadas en rondas de dos. Esto creará aún más poderosos pares de runas con interesantes significados.



Hay tres métodos principales para explorar el significado de las runas. A través de 1) nombre, 2) forma y 3) posición. Todos estos tres aspectos van a contribuir a la probabilidad de la teoría Uthark. La runa Ur puede ser usada como un ejemplo. El nombre "Ur" indica una conexión al "origen" (ursprung), "el primero", etc. Si uno tiene eso en mente, colocar a la runa Ur como la número uno en el orden parece lógico. La forma de la runa Ur puede ser más llamativa si la volteamos, entonces tiene semejanza a nuestra letra moderna "u". La runa así simbolizará un cáliz o el útero del cual todo nace. En la mitología esto es el Ginnungagap. La forma de la runa también representa los dos cuernos de la vaca o todo primordial, y es sabido que el primer ser junto a Ymer fue Audhumbla, la vaca primordial. Así que es casi obvio que la runa llamada "Ur", correspondiendo a la descripción mitológica del estado primordial, es la primera en la fila de runas.



El nombre de la runa es lo que principalmente denota significado. Lo que la forma revela es más o menos evidente en las diferentes runas. Un buen ejercicio para aprender los significados de las runas es grabarlas o dibujarlas muchas veces y meditar en lo que parecen representar. El significado de muchas de ellas va a parecer bastante distinto. La runa de Hielo parece un carámbano puntiagudo. No será muy extraño ver en la runa Bjarka, la cual es la runa femenina, la ilustración de un cuerpo femenino. Tyr tiene una forma fálica, pero también ilustra la función de Tyr como un dios del orden. Tyr es el pilar sosteniendo el techo del cielo. Algiz la cual significa alce, árbol y humano, ilustra a estos tres significados (los cuernos del alce, el árbol con su tronco y ramas y un hombre con los brazos abiertos). La posición de las runas está conectada con su numerología. Ur es la primera y denota el número uno. La runa Thurs es número dos asociado con los poderes de la oscuridad. Es

posible leer muchas conexiones entre la posición de la runa y su significado a través de la hilera. Sigurd Agrell usa principalmente argumentos numerológicos para apoyar su teoría.

Hay otra forma para ver significados en ciertas runas, lo cual es evidente cuando se usan en adivinación. Algunas van a parecer boca abajo, o van a estar al revés. Las runas entonces se comportarán en cuatro diferentes formas. Algunas runas son simétricas y van a aparecer cabeza abajo, cuando lo hacen, su significado será invertido:

UR, ALGIZ, TYR, EH, MANNAZ, ODAL

Algunas runas son asimétricas, y no cambian cuando se invierten, pero están al revés. El significado es entonces al revés pero no invertido:

THURS, KEN, PERTRO, BJARKA

El tercer grupo de runas es tanto al revés como invertido. Su significado entonces se convierte también invertido y al revés:

AS, REID, WYNJA, LAGU, FEH.

El cuarto grupo es de gran importancia. Ellas no pueden estar al revés ni tampoco invertidas. Su significado nunca cambia. Significativamente son nueve en número:

GIFU, HAGAL, NAUD, IS, JARA, EIHWAZ, SOL, ING, DAGAZ

En el capítulo que trata con las runas y adivinación daremos un vistazo más a fondo acerca de este aspecto. Las diferencias entre las runas apareciendo invertidas y aquellas al revés puede primero dificultar su entendimiento. Sólo a través de la experimentación uno puede alcanzar un verdadero entendimiento. Vamos ahora a limitarnos a un estudio más profundo de las nueve runas incambiables. Ellas también denotan los nueve mundos.

MUSPELHEIM: La runa que representa el mundo de fuego es SOL. Y su forma como un relámpago indica el poder y lo dinámico de Muspelheim. En su forma primal y destructiva, la runa corresponde al gigante Surt. La runa es como el flash también dibujando la espada llameante de Surt.

ASGARD: Generalmente la runa As está asociada con Asgard, pero también GIFU pertenece aquí. La runa del Regalo representa el encuentro entre los dioses y el hombre, los regalos que los dioses nos dieron y el hecho de que Asgard es también descrito como el centro del universo.

VANAHEIM: La runa obvia aquí es ING. Ésta runa está relacionada a fertilidad y el dios principal de los Vanir es Frey, también conocido como Ing.

LJUSALFHEIM: Éste es el mundo de la luz y claridad, y la runa que pertenece aquí es DAGAZ. Éste es el mundo de las hadas que es indicada por la mariposa o forma de hada de ésta runa.

MIDGARD: El mundo del hombre está caracterizado por los ciclos y el regreso de las estaciones. La runa que pertenece a Midgard es JARA, la runa de las estaciones.

SVARTALFHEIM: Los elfos del inframundo son seres severos, pero muy importantes en magia. Ellos viven en túneles debajo de las raíces de Yggdrasil y la runa que pertenece aquí es EIHWAZ.

JOTUNHEIM: El mundo de los gigantes es uno de antiguas fuerzas extremas que resisten el cosmos que los dioses han creado. Éstas son fuerzas del caos y necesidad, pero también de sabiduría. En su mundo el pozo de Mimer puede ser encontrado. El pozo de Mimer está relacionado al pozo de Urd. La novena runa, NAUD corresponde a Jotunheim.

HELHEIM: Hel, la diosa de la muerte y su reino contienen los secretos de las runas las cuales son inherentes en el cristal de granizo. La runa HAGAL pertenece al mundo de Hel.

NIFELHEIM: La runa del Hielo, IS, pertenece a Nifelheim.

La espiritualidad nórdica no es dualística en el sentido de bueno y malo en oposición a un conflicto sin solución. Los sabios ancianos de la tradición nórdica fueron probablemente más matizados en sus visiones y se dieron cuenta que no hay bien o mal absoluto. A menudo los dioses son más traicioneros e inmorales que los gigantes. Oscuridad y luz no pueden ser conectadas a bien y mal. Ambas oscuridad y luz existen en equilibrio como la noche y el día. Cada runa tiene un lado oscuro y uno luminoso. Pero uno puede crear un grupo de runas oscuras, un grupo de runas luminosas y un grupo de runas neutras de la serie de runas. Entonces vamos a tener tres grupo de ocho runas.

Las runas oscuras son llamadas "runas rokkr" o "runas myrk". A ésta categoría pertenecen:

UR, THURS, HAGAL, NAUD, IS, PERTRO, EIHWAZ, LAGU

Las luminosas también llamadas "runas heid" son:

AS, KEN, GIFU, WYNJA, SOL, TYR, DAGAZ, FEH

Las que restan son neutrales:

REID, JARA, ALGIZ, BJARKA, EH, MANNAZ, ING, ODAL

Pero cada runa tiene un lado oscuro y uno luminoso. Esto sin embargo, no debe ser interpretado en una forma ética. Las runas oscuras no son equivalentes a malas. Las runas oscuras están conectadas a funciones relacionadas a la muerte y el inframundo, pero también a sabiduría oculta de las runas. Algunos aspectos de las runas oscuras están conectados al útero y la fuerza primordial de la que el mundo nació. Las runas luminosas pueden causar estancamiento y agotamiento. El mundo es como lo enseñaron en la espiritualidad nórdica, un balance entre dos extremos.

La escala nórdica de colores

Los colores han sido experimentados y categorizados en diferentes épocas y tradiciones. En la Edda de Snorre el arcoíris es descrito como teniendo tres colores, mientras que en otras fuentes lo describen como teniendo siete. La escala nórdica de colores puede ser divididas en nueve colores que corresponden a los nueve mundos. Los nueve colores son los cuatro colores primarios (rojo, amarillo, verde y azul), negro y

blanco, dorado y plateado y el color de la tierra - café. Ellos están conectados a los nueve mundos de las siguientes maneras.

Café: Midgard. El color de la tierra y barro. La Madre tierra, aquella que nos da vida y toma de vuelta todo lo decaído. Nutrición y estabilidad.

Verde: Vanaheim. El color de la fertilidad y naturaleza floreciente.

Amarillo: Ljusalfheim. El color del intelecto. Ligereza, claridad y comunicación.

Rojo: Svartalfheim. Poder, emociones e instintos. Fuerza mágica. Potencia. Hierro y el trabajo de este metal.

Azul: Jotunheim. El reino de los gigantes al filo del océano. Agua y el pozo de Mimer. Memorias y sueños del pasado.

Dorado: Asgard. Poder divino, ond. Gloria y poder. El sol y sus rayos.

Plata: Helheim. La luna y su luz. La luz en la noche. El poder de la brujería y muerte. Sueños y alucinaciones.

Negro: Nifelheim. La absoluta concentración de fuerza. El hoyo negro. Muerte, la completa oscuridad y frío. Portadora de vida y la luz oculta. El potencial de todo.

Blanco: Muspelheim. Energía pura. Fuerza total ilimitada, perpetuamente radiando y expandiendo.

Capítulo 4

EL HOMBRE Y SUS ALMAS

La espiritualidad nórdica no incluye una separación simplificada entre cuerpo y alma. Los límites entre lo físico y lo espiritual son vagos y cuando se estudian los mitos, se puede tener la impresión de que no habían dichos límites en los antiguos días del norte. En la descripción nórdica del hombre hay varios aspectos del alma. El hombre consiste en nueve formas de alma. Siete de estas están conectadas a los siete mundos del Yggdrasil los cuales son la creación si no tomamos en cuenta los dos reinos primigenios de los Thurses. Muspelheim y Nifelheim representan dos extremos que no pueden ser incluidos por sí mismos en cualquiera de estos principios del alma. El mundo y sus habitantes surgen en el Ginnungagap entre estos dos polos. Así estos dos reinos de los Thurses deben ser eliminados cuando se discuten los contenidos de la creación por sí misma. Esto está ilustrado en el aett de Ur, donde los mundos entre Muspelheim y Nifelheim están conectados y unidos. Esta unidad es el hombre y estos siete mundos representan siete aspectos principales en él.

El hombre no fue creado por los dioses. El hombre ya existía en la forma de dos árboles - Ask (Fresno) y Embla (Olmo). Estos dos troncos fueron encontrados en una costa por los tres dioses, Odin, Höner y Lodur (Loki). La costa indica que ellos han sido expulsados de un gran mar primordial del cual, de acuerdo a los mitos, todo se origina.

Está escrito en el Völuspa:

"Del círculo tres Aesir aparecieron, poderosos, benignos, encontraron en la tierra seca, a Ask y Embla sin un destino".

"Aliento no tenían, tampoco tenían Hug, ni sangre, ni actitud, ni parecido a dios. Espiritu y Hug, Odin y Höner le dieron, Lodur le dio actitud y semejanza a dios".

De Odin, son dados vida y aliento a Ask y Embla. De Höner les fue dado entendimiento y movimiento. Lodur les dio sensaciones y emociones. Estos tres regalos y la forma física de los troncos, representan la división en cuatro mundos o niveles comunes en el ocultismo occidental.

El nivel espiritual. El regalo de Odin: Vida y aliento

El nivel mental. El regalo de Höner: Entendimiento y movimiento

El nivel astral. El regalo de Lodur: Sensaciones y emociones

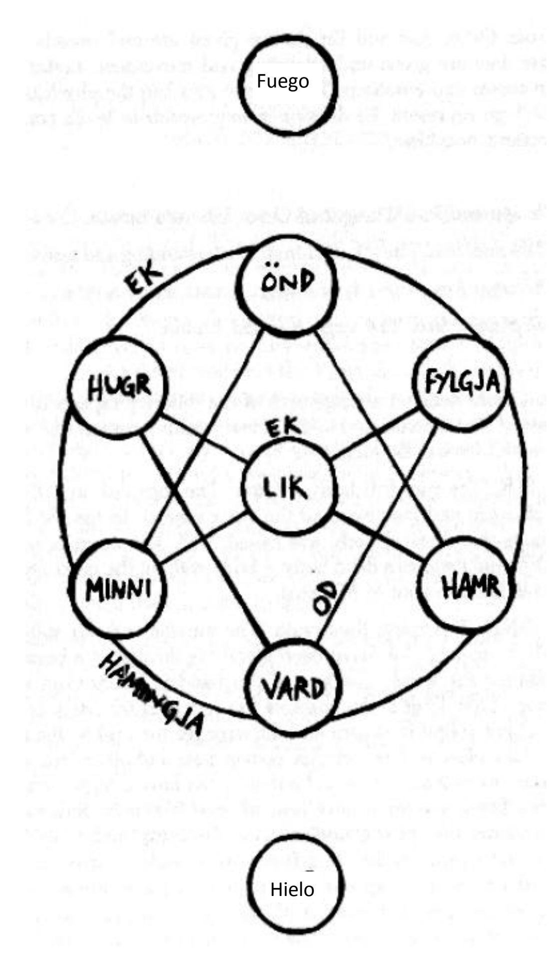
El nivel físico. Los troncos Ask y Embla

En una clasificación más detallada de los diferentes aspectos del hombre, pueden ser incluidas las siete formas conectadas a los siete mundos entre los reinos del fuego y hielo:

1. LIK: El cuerpo físico. Materia. Los troncos Ask y Embla. El esqueleto y estructura de los otros aspectos. En el antiguo lenguaje nórdico el cuerpo físico fue llamado "lik". Este término permanece en el Sueco y denota un cuerpo muerto, un cuerpo sin los otros aspectos. El Lik está conectado a Midgard.

2. ÖND: El espíritu, el aliento. El aliento y nuestro espíritu están íntimamente conectados. Se nos ha dado la vida a través de la respiración de la naturaleza: el viento. El dios del viento es Odin. Önd es la esencia de la vida. Önd es la chispa o el núcleo. Toda la vida tiene un núcleo de önd. Hay önd en la naturaleza y contra más fuerte es el önd, más poderoso es un lugar. Círculos de piedra, ciertos árboles y otras formaciones naturales así como personas y animales pueden tener una gran cantidad de önd. Hay tres direcciones de

önd: önd celestial, önd terrenal y el önd del inframundo. El önd celestial fluye de arriba a abajo, el önd terrenal fluye horizontalmente y el önd de inframundo fluye hacia arriba. Lugares de poder fuertes son puntos de reunión entre estas direcciones de fuerza önd. Entre los humanos el önd se mueve de la misma forma. El centro es el pecho por el corazón, o un poco por debajo del ombligo. Ambos puntos pueden ser conectados a la runa Gifu. Önd representa el término hindú "prana" y "atman". El mundo es etimológicamente relacionado a "atman", el espíritu y la chispa divina. Önd está conectado a Asgärd.



3. HUGR: El "hugen" o "hugr" es el entendimiento, el pensamiento y las cualidades conscientes del alma. El "hugr" es una mitad de la pareja hugr y minni, pensamiento y memoria. Estos se manifiestan en Odin como dos cuervos, Hugin y Munin. Es el pensamiento analítico y éste representa las funciones de el hemisferio cerebral izquierdo. El hugr puede hacer largos viajes, similar a los viajes de la mente y el intelecto. Vuela con facilidad, es caracterizado por la claridad y pertenece a Ljusalfheim.

4. MINNI: Es un aspecto muy importante del alma. Es la memoria, pero en un sentido muy profundo. Representa la habilidad de viajar en la reserva de hechos del pasado y memorias de días antiguos. Esta memoria mágica es simbolizada por el pozo de Mimer, el cual representa los registros akashicos. Odin sacrifica uno de sus ojos en el pozo para ganar sabiduría antigua. La sabiduría pertenece a los gigantes y el pozo de Mimer puede ser encontrado en Jotunheim. Mimer personifica el minni que pertenece a Jotunheim. Minni es el pensamiento asociativo que representa las funciones del hemisferio cerebral derecho. Hugin y el hugr vuelan al futuro. Minni y Munin vuelan al pasado. El conocimiento sobre el pasado es más importante que el pensamiento sobre el futuro. En el Grimnismal Odin dice:

"Hugin y Munin vuelan por el mundo cada día; temo por que Hugin no regrese, pero aún más temo por Munin"

5. FYLGJA: Todos tenemos un espíritu guardián y guía. Este es llamado el "fylgja" y está estrechamente conectado a los Vanir y Vanaheim. El fylgja aparece en tres formas: como un animal, como una persona del sexo opuesto y en una forma abstracta. Los individuos tienen fylgja así como las familias, tribus y la humanidad entera. Se dice que el caballo es el fylgja del humano. Animales totémicos son fylgjas heredados. Un vidente puede ver el fylgja en otras personas. Usualmente se refleja en la apariencia de una persona. La forma abstracta del fylgja se asemeja a un bulto geométrico, resplandeciente y de forma cambiante de energía. El fylgja sigue a una persona a través de la vida. Observa desde el nacimiento y guía en sueños y a través de la muerte. Un mago se asegura de tener buena relación con su fylgja y aprende a comunicarse con él. La concepción de el fylgja ha vivido en los relatos e historias sobre brujas y sus animales mágicos.

6. HAMR: La forma de nuestra apariencia está controlada por nuestro "Hamr", también llamado "Hamn" o "Ham". La palabra denota "figura" o "prenda". Este principio es lo que controla la forma externa de las cosas vivientes. Este es el principio que da forma. El Hamr está conectado a Svartalfheim, ya que los enanos y los elfos oscuros son los que crean y dan forma a las cosas. Los magos poderosos pueden usar el hugr

para cambiar Hamr, cambiando de apariencia y forma. Durante un trance extático o sueño profundo liberan la mente o alma y dejan su cuerpo con su apariencia. Ellos pueden tomar la forma de algún animal, usualmente su fylgja. Esto es llamado cambiar Hamr. Puede ser tan poderoso que otra persona puede creer que realmente ha encontrado al animal que el mago ha escogido. Pero de acuerdo a los mitos, si el animal es herido, el mago también lo será. Éste es el peligro con dichas operaciones mágicas. Cuando uno encuentra a un mago en otro Hamr usualmente se pone soñoliento y se puede quedar dormido. Esto indica que la persona está entrando en el mismo mundo de percepción que el mago y ve lo que él está proyectando. Hay muchos ejemplos de cambio de Hamr en los mitos nórdicos. Odin, Loke y Freya son maestros de este arte. Freya es la maestra de Sejd y cambio de Hamr. Su Hamr es un halcón y ocasionalmente ella le deja a otros dioses tomar esa forma. En el folklore posterior, Freya y sus devotos se cambiaron a brujas cabalgando en una escoba. La escoba es la herramienta que las mujeres mago usaban para entrar en el trance estático.

7. VARD: El el doble del alma (del hombre) es llamada "Vard" o "Vård". Ciertas personas durante su tiempo de vida, pueden mandar fuera su Vard en viajes a otros mundos. Para todas las personas, el Vard se desconecta del cuerpo cuando el cuerpo físico muere. El Vard es lo mismo que un fantasma o espíritu. Pertenece a Helheim.

Hay más de dos aspectos del alma que son muy importantes en la espiritualidad nórdica, pero que no pueden ser directamente relacionados a cualquiera de los mundos. Juntos con los siete de arriba crean los nueve aspectos principales del hombre.

8. OD: La palabra "Od" significa "éxtasis" o "delirio de éxtasis" y surge por el nombre de Odin. Odin tiene un alter ego llamad Od, que es un amante de Freya. Od es el poder de la inspiración divina. El éxtasis que causa a la mente trascender fuera de sí misma. Odrörir, "aquello que causa éxtasis" es el nombre del aguamiel que simbólicamente induce el éxtasis divino. Odrörir es también el caldero o copa en la que el aguamiel es contenido. Este es el Grial original. Las interpretaciones posteriores del Grial como un contenedor de la sangre del Cristo es una mala interpretación medieval. El Grial original en la espiritualidad nórdica es la copa que brinda éxtasis. Odrörir es la intoxicación espiritual de los poetas y magos. Od es la consciencia expandida, en la cual uno experimenta un profundo significado del mundo y la coherencia del todo. Od es la fuerza que hace posible viajar entre los mundos. Od puede ser comparado a los hilos o caminos que conectan los arriba mencionado aspectos del hombre con la creación.

9. HAMINGJA: Este es la cantidad total de poder e iluminación que una persona posee. La palabra denota "felicidad" o "suerte" y está conectado tanto al fylgja y al Hamr. La palabra deriva de "han-gengja" - una persona que puede cambiar de forma. El Hamingja es un poder sobrenatural que personas poderosas pueden alcanzar. Con este poder, uno puede cambiar su Hamr y puede tener un buen contacto con el fylgja. El Hamingja hará a una persona victoriosa y resistente. El Hamingja es fortificado cuando otros aspectos del alma son despertados, conscientizados y balanceados. El Hamingja es poder y conocimiento unidos. El Hamingja puede ser visto como un poder mágico universal que rodea y otorga los otros aspectos de una persona.

Hay principios adicionales de vida y alma en la espiritualidad nórdica. Un termino importante es "megin", que denota "poder" y "magia" o "poder mágico". Los dioses, hombres y fenómenos naturales tienen megin. Thor tiene "asmegin" - poder divino. El mar tiene "hafsmegin", la tierra "iardarmegin", etc. Magne, el hijo de Thor, personifica este poder. El término megin corresponde a "mallr" - poder. Megin también corresponde al término japonés "Ki" o al chino "Chi", que pueden ser encontrados en artes marciales como Aikido, Tai Chi Chuan, etc. Los cinturones de las artes marciales japonesas no sólo indican el grado de la persona, si no que el nudo enfoca la atención del practicante en el centro de ki del cuerpo, un poco por debajo del ombligo. El cinturón es también central en la magia nórdica y artes marciales. Megingjord, el cinturón de Thor enfoca su gigantesca fuerza.

La palabra nórdica "ek" significa "yo" y denota el ser individual de la persona. Ek también denota el nombre de la persona. Para mucha gente el ser está enfocado en y sobre el cuerpo físico, el "lik". Cuando una persona pasa a través de la iniciación Odínica, el ek se expande e incluye todos los aspectos del alma. El ek del mago se convierte en uno con su Hamingja.

Capítulo 5

BRUJERIA NÓRDICA Y MAGIA RÚNICA PRÁCTICA

Al igual que en la mayoría de culturas antiguas, la magia fue uno de los temas centrales en la vieja tradición nórdica. La magia era una fuerza real que influenció todos los componentes sociales y la vida tanto de hombres como de bestias. El mundo era mágico y relleno de fuerza, lo que se revela en términos que denotan el "megin" de la naturaleza. La espiritualidad nórdica era más mágica que religiosa. No había una adoración unilateral de los dioses, sino sacrificios para recibir algo en compensación. Había un gran respeto por la naturaleza y uno de los elementos más importantes de la espiritualidad nórdica era el culto a los árboles. Todos los árboles representan fuerzas y funciones. El universo consiste en el árbol Yggdrasil que enlaza los diferentes mundos uniéndolos. Yggdrasil es el pilar del mundo que sostiene el cielo. Si se corta el árbol, caerá el cielo y el mundo será destruido. La humanidad fue creada a partir de los árboles Fresno y Olmo. Antes se pensaba que el Hamr y el cuerpo etérico de una persona junto a partes del önd y la memoria pasan a un árbol tras la muerte del cuerpo físico. Se creía que la memoria y la apariencia de una persona habitaban en árboles y otros objetos de la naturaleza. Para las culturas más antiguas los árboles eran sagrados y se creía que los habitaban los espíritus de los antepasados. En esos objetos, la forma y caras de los antepasados han sido vistas como sombras de los muertos. El culto a los antepasados es la forma más antigua de religión y está conectada alrededor del culto a los objetos de poder de la naturaleza.

El expolio y devastación de la naturaleza que ha caracterizado nuestra sociedad moderna es el resultado de nuestra pérdida de conexión con la historia y la desconexión de nuestras raíces que están vinculadas al mundo natural de nuestro alrededor. El materialismo y la falta de respeto por la naturaleza es el resultado de la influencia de las religiones monoteístas. Cuando lo divino se sitúa en un mundo difuso más allá de ti mismo, el resultado es que el alma y el foco dejan de estar en el mundo. No hay un estado de oposición entre el cristianismo y el materialismo. Comparten la misma imagen del mundo, con la única diferencia que el materialismo se ha dado cuenta de lo absurdo de la teología cristiana. En las religiones antiguas lo divino esta por todas partes y el hombre también forma parte de ello. Todo es poder y magia –megin- en diferentes formas y con diferentes intensidades. El mago aprende como poner a funcionar estas fuerzas de acuerdo con su voluntad y deseo.

La espiritualidad nórdica consistía en aspectos mágicos y religiosos difíciles de separar entre sí. Los aspectos religiosos tenían un carácter más colectivo y social, mientras que lo mágico estaba más conectado al desarrollo y voluntad del individuo. Este libro se centra en los aspectos mágicos. A diferencia de la tradición mágica occidental posterior, la tradición Nórdica no era rígida y sujeta a leyes, sino más intuitiva y espontánea. La magia nórdica se relaciona con el chamanismo y Odín es visto a menudo como un chamán. Esta consiste en diversos métodos que están más o menos relacionados:

1 - Magia rúnica

2 - "uteseta", sentarse y meditar.

3 - Sigilos

4 - Galders y encantamientos.

5 - Rituales

6 - Magia natural

7 -Lugares de culto

8 - Seid

9 - Odrörir

Las runas pueden usarse de múltiples maneras. Solo la propia inspiración puede establecer los límites. A través de las Eddas y los relatos islandeses podemos aprender cómo usar las runas. En especial el *Sigrdrifumal* da información concreta acerca del uso de ciertas runas. En algunos casos es obvio de qué runas se trata, en otros puede suponerse o usarse el discernimiento propio. En primer lugar, se mencionan las runas de victoria. Han de ser grabadas en el arma mientras se canta "Tyr". En el siguiente verso se mencionan las runas "ale", las cuales son para proteger de las mujeres peligrosas:

"En el cuerno las grabarás

Y en el revés de la mano

Y marca Naud con la uña"

Se mencionan ciertas runas de ayuda, para auxiliar a las mujeres al dar a luz. Se han de grabar en el brazo mientras se invoca a las "Disas". Esta es probablemente la runa Bjarka. También "runas bränning" se mencionan para proteger a los barcos frente a las tormentas marinas. Se han de grabar en el mástil o en los remos y el timón. La runa de agua Lagu es la elección más probable en este caso. En el Sigrdrifumal se mencionan runas que pertenecen a la magia natural y al arte de curar como "kvist runas" (runas rama):

"Runas rama debes conocer

Si sanador quieres ser

Grábalas en la corteza

Y el árbol de los bosques

Cuyas ramas apunten hacia el este"

Aquí debemos considerar la runa Algiz, cuya forma se asocia a ramas y que ha sido usada en protección. También se mencionan ciertas "malrunor" para hacer hablar a un hombre con ingenio y para protección. Esta puede ser la runa As. Finalmente se mencionan las "runas hug", para fortalecer el entendimiento y el hugr, las cuales pueden ser Ken o Dagaz:

"Hug runas debes conocer si sabiduría mayor

que otros deseas".

En el Havamal se describe lo que se necesita para devenir un maestro de la magia rúnica. Hay ocho cosas qué saber:

"¿Sabes tú cómo grabarlas?

¿Sabes tú cómo leerlas?

¿Sabes tú cómo colorearlas?

¿Sabes tú cómo probarlas?

¿Sabes tú como interrogarlas?

¿Sabes tú cómo ofrecerles?

¿Sabes tú cómo enviarlas?

¿Sabes tú cómo sacrificarlas?"

Esta es la base de la magia rúnica práctica.

Grabar (SW: Rista): Lo primero y tal vez más importante es el grabado. Esto habitualmente significa que uno graba las runas en un objeto hecho de hueso, arcilla, madera o piedra. La madera es el material más sencillo para grabar y puede ampliarse con el conocimiento de los árboles y de la magia natural que se comentará a continuación. Para aprender magia rúnica práctica uno debe por supuesto saber mucho acerca de las runas. La habilidad para grabar runas se incluye en este conocimiento. El mismo grabado es un acto mágico donde se manifiesta el poder simbolizado por las runas. Crea 24 piezas de arcilla o madera y graba una runa a la vez en ellas. En primer lugar lee acerca de cada runa y medita en su forma y significado. Deja que el grabado se convierta en un acto poderoso donde experimentas el poder de la runa manifestándose. Se recomienda grabar una runa por día y ubicarla debajo de la almohada para soñar acerca de su simbolismo oculto. Muchos magos rúnicos tienen una herramienta especial para el grabado de runas llamado “ristir”. Es similar a un punzón con mango de madera con el nombre del mago grabado junto a f, u, th, a, r, k igualmente en runas. Si uno quiere basar los trabajos en el sistema Uthark puede eliminar la runa Feh. El grabado del mago se supone que crea una huella en la red de Urd (Wyrd), la red etérica y en el plano astral.

El mago puede trazar con su ristir, varita o con los dedos en el aire. La runa debe visualizarse en el aire. Puede realizarse sobre un área o un objeto que quedan purificados y consagrados para trabajo mágico. Una forma común de magia rúnica es grabar las runas adecuadas en madera o hueso y situarlas allá donde se quiere que surjan efecto. Las runas para el amor se situaban a menudo debajo de la cama del objeto del amor de uno.

Leer (SW: reda): Este punto a veces también se escribe como “sabes tú cómo interpretar”. Leer significa poseer la habilidad de interpretar y entender las runas, al igual que situarlas en el orden adecuado y entender la influencia de cada una sobre las otras. Es importante usar las runas adecuadas en el momento adecuado e interpretar su significado correctamente. Es posible que el entendimiento del Uthark sea una manera de “leer” la hilera de runas del Futhark normal. Para leer tus runas debes situarlas en el orden de la hilera rúnica. Después situarlas en doce círculos, creando así parejas de opuestos en los grupos de cuatro, seis, ocho y doce tal y como se ha descrito previamente (distribución alternativa de las runas). Aprende acerca de las runas y como se relacionan entre ellas. Las runas simbolizan a fuerzas que reaccionaran entre ellas cuando se encuentran. Si no se entiende como reaccionan estas fuerzas unas con las otras el resultado puede ser devastador.

Colorear (SW: Farga): El coloreado de las runas se realiza para activar su fuerza. Se hace en rojo porque este es el color de la magia, el megin y el poder. Colorear algo en rojo es activar su fuerza. El color rojo representa la sangre. Las runas se cargaban a través de un elixir mágico-sexual creado a partir de sangre menstrual y esperma. En el Sigrdrifumal se indica:

“Estas aconsejadas, estas grabadas,

Estas han sido concebidas por Odín

Por medio de la bebida, la que él ha bebido de la

Cabeza de Heidraupner y del cuerno de Hoddrofner”.

Freya Aswynn ha interpretado Heidraupner como un “kenning” para útero menstruando y Hoddrofner como un órgano sexual masculino. En magia rúnica, la sangre de la menstruación y a veces el esperma son usados, pero también la sangre del mago en cantidades simbólicas. Muchos magos escogen el uso de pintura roja en su lugar para colorear las runas. Esta pintura debe hacerse únicamente con ingredientes naturales. Colorea las 24 runas que has hecho y visualiza como empiezan a brillar con poder mágico. El coloreado dará a las runas carga mágica. La palabra para magia y hechicería ha estado, en muchas tradiciones conectada con la palabra correspondiente al color rojo. En Alemania la palabra “zauber” denota

magia y puede derivarse de la palabra "teafor" que significa "colorear rojo". Muchos magos rúnicos usan un pequeño objeto triangular para colorear runas y sigilos mágicos.

Probar (SW: fresta): Por medio de probar las runas en magia y adivinación el mago alcanzará una creciente habilidad para usarlas. En adivinación las respuestas son a menudo oscuras y difíciles de entender hasta que han sido usadas por algún tiempo. Las runas se cargan y su relación con el mago deviene más fuerte. Las respuestas se volverán más fáciles de entender y su poder más tangible. Por este motivo, muchos magos rúnicos no dejarán a otros usar sus runas y las guardaran en una bolsa de tela o piel. Al probar las runas a menudo incrementarás tu habilidad para usarlas. Para probarlas adecuadamente no debes actuar como un oportunista anhelando resultados rápidos y sensaciones. Las runas representan fuerzas que están más allá de la limitada voluntad, entendimiento y visión del mundo de la gente común. Esto debe ser entendido y respetado.

Pedir (SW: bedja):

"Mejor no pedir

Que ofrecer demasiado;

Regalo pide regalo en retorno"

Las runas se corresponden a fuerzas del universo. El mago rúnico pide ayuda a diferentes dioses y poderes en su trabajo mágico-rúnico, como cuando se invoca dos veces a Tyr al grabar runas de victoria. El mago debe saber, de todos modos, como todo lo que uno recibe pide algo en compensación. Así el mago entiende que no es sabio usar las runas de un modo codicioso. El pedir está conectado a las canciones runa y a las invocaciones mágicas. Crea invocaciones cortas para los dioses apropiados y para algunas runas que deseas usar. Las invocaciones deben caracterizarse por un equilibrio en relación a los poderes. Gran respeto pero no sumisión. Odín es el dios más importante para el mago rúnico. Las invocaciones deben ser simples y espontaneas, o ricas en cualidades poéticas. Es posible encontrar versos cortos en las Sagas que son adecuados para usar. De Egil Skallagrimsson:

"Bien me fue dado

Del dios de la lanza,

Confiado

Le creí"

Ofrecer (SW. blota): Ofrecer significa sacrificar o dedicar algo. El mago sacrifica algo a los dioses o consagra un área o un objeto por medio de una ofrenda. La ofrenda en la espiritualidad nórdica es más o menos lo mismo que conducir una ceremonia. El mago realiza la ceremonia apropiada que conecta un área o un objeto con los dioses. Sacrifica algo valioso a Odín y a las runas para que te sea dada guía divina en el trabajo mágico-rúnico. También aquí es muy importante ser equilibrado. Las ofrendas no deben ser exageradas y las demandas no deben ser demasiado exageradas. El mago no ofrece un sacrificio debido a una actitud sumisa hacia lo divino, sino para crear unas buenas relaciones. Ofrecer es hacer una pequeña ceremonia con las runas. Puede hacerse simplemente encendiendo una vela, incienso o leyendo una invocación.

Enviar (SW: sända): Enviar alude también a sacrificar. El mago envía el ritual mágico al mundo de los dioses. El mago debe quemar piezas rúnicas y sigilos-runa cuando la Voluntad ha sido expresada. El humo alcanzará a los dioses y el deseo se sacrifica a ellos. El mago debe ahora dejar de pensar en el ritual y el trabajo mágico. Solo cuando el mago ha enviado lejos la energía y se ha apartado de ella la magia se alcanzará. Mientras permanezca en la mente del mago no será activada. Los diferentes componentes del

alma del mago, como el fylgja, lo llevarán hacia los mundos astrales, del mismo modo que Hugin y Munin vuelan para Odín. Otra manera de enviar es visualizar una runa y mentalmente enviarla al éter.

Sacrificar (SW: slopa): Esto está también conectado al sacrificio. El mago completa y finaliza algo dejándolo en manos de los dioses. En la Antigua sociedad nórdica se sacrificaba a los enemigos con las palabras: "Te ofrezco a Odín". Así uno deja que algo sea finalizado. Para el mago se trata de llevar las cosas a su nivel extremo. Un mago no debe enviar runas de un modo poco entusiasta. El mago debe aprender a darse a sí mismo en sus labores mágicas, como Odín en el árbol del mundo. El mago se sacrifica él mismo a sí mismo.

Sentada y meditación

Todos los procesos mágicos ocurren tanto en el interior como en el exterior. El mago no debe enfocar su tarea únicamente en el grabado de runas sino también explorar las dimensiones mágicas en el mundo interno y externo. El mago no debe quedar encallado solo en un entendimiento demasiado intelectual de las runas. La meditación y la búsqueda de visiones han sido también un aspecto muy importante en la espiritualidad nórdica. Una forma común de contemplación y meditación en esta es la llamada "uteseta" o "sentada". Como su nombre indica es un viaje a la naturaleza a sentarse y dejar llegar el conocimiento.

El lugar para realizar la sentada debe ser escogido cuidadosamente. Debe ser un lugar con un aura poderosa. Hay dos tipos de lugares que son adecuados para diferentes tipos de sentada. Hay "sitios de luz" y sitios oscuros". Los lugares de luz están a menudo en pequeñas colinas o en espacios naturales abiertos con mucha vegetación. Estos lugares son adecuados para descansar o ganar energía. Las áreas oscuras están a menudo en paisajes rocosos o entre árboles muertos, matorrales secos y vegetación extraña. Estos lugares son adecuados para buscar visiones o comunicación con los muertos. El mago sentirá a menudo que tipo de carga tiene cada lugar. Las áreas de luz se perciben seguras y tranquilas. Las áreas oscuras pueden percibirse amenazadoras pero también estimulantes y cargadas con gran poder. También hay áreas que equilibran ambos aspectos. Ningún lugar es sólo luminoso u oscuro. En los lugares sombríos también hay habitualmente algunas plantas muy vistosas que dan testimonio de que la presencia de la vida es más fuerte junto a la muerte. Las áreas naturales hermosas son adecuadas para las sentadas. Lo más conveniente es sentarse con la espalda contra un árbol.

Hay un completo sistema de meditación rúnica y yoga rúnico que será tratado más adelante. Hacer una sentada trata principalmente acerca de parar el diálogo interior y abrirse a la sabiduría oculta. Una sentada puede llevar varias horas al anochecer o al amanecer, una noche entera o varios días y noches. Mientras dura, los ojos permanecen por lo general abiertos pero relajados. Si uno se queda dormido, debería ser parte de la tarea mágica. El mago debe intentar no pensar en nada en especial y tratar de calmar la "charla" interior que caracteriza la conciencia del hombre moderno, pero sin forzarlo. Los pensamientos que surgen deben ser ignorados y desaparecen naturalmente. No debe observarse nada en particular, sino ver la globalidad. No se ha de ser pasivo, todos los sentidos deben de estar alerta. Contra más se piensa, más desconectado se está del mundo alrededor. Durante una sentada uno verá y oirá cosas que nunca se han experimentado previamente, uno se volverá consciente de lo "real" en el mundo. Algo de lo que el hombre moderno se ha aislado a sí mismo.

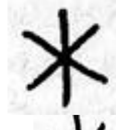
Muchos proyectos de sentada serán similares a peregrinaciones. El mago viaja a un antiguo lugar de culto, un túmulo, un manantial sagrado, un lugar histórico o una gran área natural. El mago luego meditará en el punto escogido.

Hay tres posturas principales documentadas en la magia nórdica que son útiles para meditar. Una se llama "Keltensitz", una posición con las piernas cruzadas que puede observarse en estatuas del dios Celta

Cernunnos. La otra es de rodillas con los pies debajo del cuerpo, tal y como se observa en algunas estatuas nórdicas. La tercera es yaciendo sobre la espalda con los brazos a los lados del cuerpo o cruzados sobre el pecho o vientre. Esta posición se usa cuando se medita en un túmulo. La postura puede variarse con la espalda apoyada contra una roca con los pies tendido enfrente. Durante las sentadas más largas no es tan importante la postura como el silencio interior. La sentada puede incrementar la habilidad del mago para ver megin en la naturaleza y la red que enlaza al universo entre sí. Este es un método para entender el poder de las runas.

Sigilos

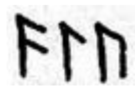
Los sigilos y los símbolos mágicos son aspectos importantes en la magia nórdica. Muchos de los hallazgos más significativos son bracteaceas, medallones con inscripciones mágicas. Muchos de los hallazgos de la hilera de runa son de este tipo. La magia de sigilos nórdica está a menudo enlazada con la talismánica, a la que se denomina "taufr" y también denota magia y brujería en general. Este es el mismo término que "teafor" que significa "colorear rojo". En magia talismánica los sigilos y runas se coloreaban con sangre o pintura roja. Hay dos tipos principales, los "teinn" que es una rama o talismán hecho con madera y "hlutr" que es cualquier objeto usado en adivinación o magia. La hilera completa de runas fue una inscripción común. Otros símbolos que se usaban en los talismanes nórdicos fueron:



Hagal, la forma escandinava de Hagal, representa la hilera completa de runas y la protección. Se usa como un marco para crear sigilos (ver abajo)



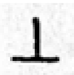
La Achtwan, estrella celeste de los ocho vientos. Una cruz armada con ocho brazos que representa la hilera completa de runas, Sleipner y Yggdrasil. También usada en sigilos.



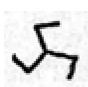
Las runas ALU también representan la hilera completa de runas y la fuerza sagrada



La Swastica. Un símbolo de Thor, el disco solar y las estaciones. Midgard y la agricultura. Se basa en los números 9 y 4. La cruz solar



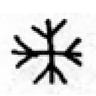
El martillo de Thor. Un símbolo de Thor y su poder. Megin y potencia. Esto es tanto un martillo como un falo. Se estiliza como una T cabeza abajo y se usa en consagración



El Triskel, Un símbolo de Odín y su trinidad. Basado en los números 7 y 3.



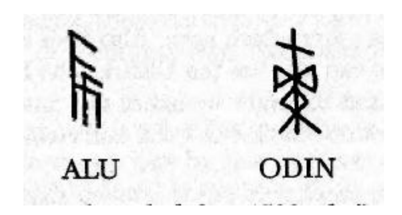
El Valknut. El signo de Odín. Tres triángulos entrelazados. Simboliza la trinidad de Odín y los nueve mundos.



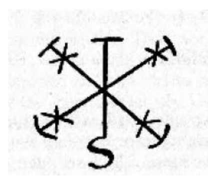
El AEgishelmur. "El yelmo del terror. Cuatro runas Algiz que crean el que tal vez sea el símbolo más fuerte de protección. Se remonta al dragón Fafnir y simboliza el poder del Dragón y la hilera completa de runas.

Uno de los métodos mágico-rúnicos más importante para dirigir y activar la fuerza de las runas es a través de las "runas de enlace". Se combinan diferentes runas en un símbolo que representa las fuerzas unidas de las runas escogidas interactuando. Una runa puede cargarse también si se repite en diferentes direcciones, como en el yelmo del terror. Las runas de enlace crean sigilos muy poderosos para la magia y la meditación. Crea una runa de ellas con tu nombre y úsala en meditación.

Ejemplos de runas de enlace:



En “En Isländsk Svartkonstbok fran 1500-talet”, podemos encontrar muchos sigilos rúnicos avanzados. Para encontrar a un ladrón debe gravarse estas runas en una caja:



Debe derramarse agua dentro de la caja y después añadir Millefolium (Aquilea) al agua y decir:

“*Por la naturaleza de esta hierba y el gran poder de esa runa, que sea vista la sombra del ladrón en el agua”*

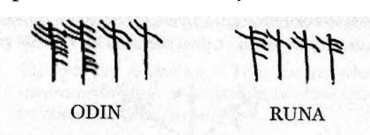
Uno debe también grabar “iotunn villum” en un hueso de ballena y llevarlo. Entonces dirá:

“*Odin, Loke, Frö, Balder, Njord, Tyr, Birger, Höner, Fröja, Gefion, Gusta y todos los dioses y diosas que han vivido y viven en Vallhala desde el principio del tiempo, que ellos me ayuden a tener éxito en este asunto*”.

El libro islandés de artes oscuras contiene muchos sigilos para matar el ganado de otros, para obtener amor, eliminar la ira, etc. Incluso hay los llamados “fjärtrunor” que causarán terribles dolores de estomago.

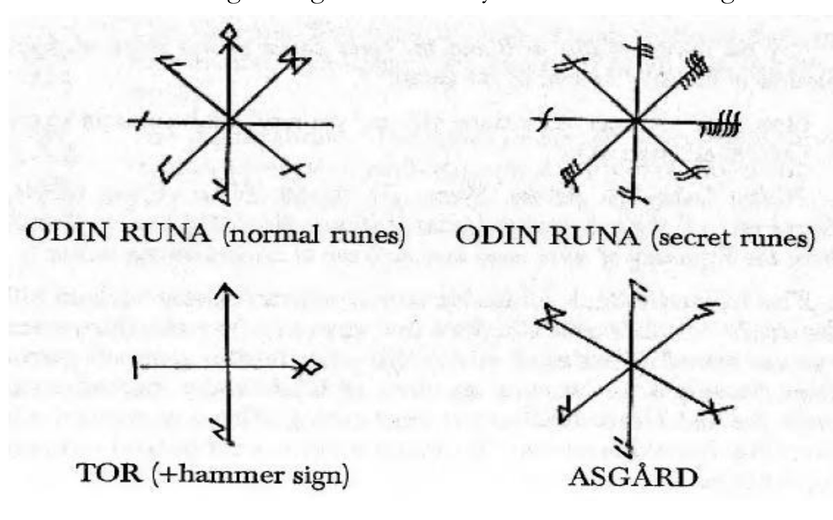
A pesar de estar escrito en los días del cristianismo, la influencia de la antigua tradición nórdica es muy fuerte. Los encantamientos están revelando la imagen del mundo de los antiguos noruegos y ha influenciado a la moderna magia rúnica.

Muchos sigilos mágico-rúnicos están compuestos por “lönnrunor” o runas ocultas. Estas runas escondidas o secretas son piezas con ramas que indican la runa. En algunas formas de runas secretas unas ramas apuntan hacia arriba y otras hacia abajo. Un lado de la pieza indica el aett y el otro cuál runa. Incluso en este



caso el Futhark es el más común, pero también puede ser usado el Uthark. Las ramas a la izquierda indican el aett y las de la derecha la runa del aett. Odín, de este modo se escribiría 3:6, 3:7, 2:2, 2:1 y runa sería 1:4, 1:1, 2:1, 1:3.

Otra forma de sigilo mágico se construye alrededor de la Hagal escandinava o la Estella celeste de ocho

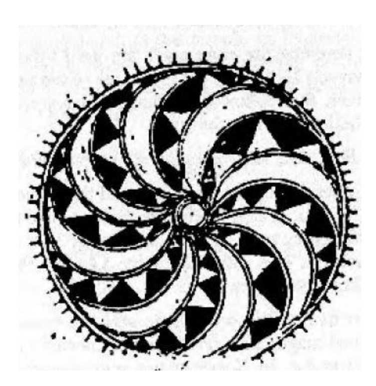


brazos con runas, símbolos, runas de enlace o secretas. La inscripción ODIN RUNA podría llegar a ser un sigilo rúnico-mágico en una estrella de ocho brazos tanto con runa normales como con runas secretas:

Prueba a realizar un signo mágico de este modo usando tu propio nombre. Si el nombre contiene más de seis u ocho letras puedes enlazar runas. Si el nombre es muy corto puedes hacer una cruz de

brazos iguales o un signo mágico. Por ejemplo: T O R + más un martillo estilizado.

Los primeros sigilos nórdicos fueron ruedas solares o mándalas, en piedras de la edad de hierro. Las edades de hierro y bronce fueron periodos de grandeza y gran cultura, algo que estas piedras pueden corroborar. Las piedras grabadas son muy comunes en Gotland y representan dragones, serpientes y formas espirales multidimensionales. Estos símbolos son unos objetos muy poderosos para abrir puertas a otros estados de conciencia y mundos. También revelan la concepción básica de la imagen nórdica del mundo. La serpiente y el dragón son las formas más básicas y representadas en estas piedras. Las culturas paganas veían al dragón como un aliado. Solo con la llegada de la cristiandad los mitos de los matadores de dragones tomaron importancia. El arcángel Miguel o algún otro héroe cristiano mata al dragón, lo que simboliza la victoria del cristianismo sobre el paganismo. La cruz es la espada hincada en la tierra. La tierra es el cuerpo del dragón



En las piedras grabadas hallamos dragones alrededor de ruedas solares giratorias y están a menudo rodeadas de cuatro guardianes representando las cuatro direcciones cardinales. Estas piedras son adecuadas como mándalas para meditar o imágenes de altar.

Galder y fórmulas

Cuando Odín cuelga del árbol del mundo recibe canciones de poder. Son llamadas "galders" y son una parte muy importante de la tradición mágica nórdica. La palabra galder se relaciona con "gala (ENG: cantar/graznar y "galen" (ENG: loco). Se supone que los galders son capaces de curar heridas, controlar el fuego, inutilizar las armas enemigas e hipnotizar a la gente. Un galder es una palabra de poder cantada o pronunciada en tono alto, fuera del espectro habitual de la voz. El "jojk" y el yodeling[1] son métodos relacionados. Las canciones de poder pueden cantarse también en un tono más bajo, similar al canto difónico (canto de la garganta o 'throat singing' en inglés – N. del T.) tibetano. Los galders pueden usarse junto a un tambor y deben cantarse rítmicamente. Las runas que indican las vocales se cantan tal cual, numerosas veces, enfatizando el sonido de la propia vocal, como es el caso de *Ur*:

Ur, ur, uuuuuuuuuuur, ur, ur, uuuurrrr

Las runas que indican las consonantes se usan junto a las cinco vocales mágicas U, O, E, I, A. El nombre de la runa deberá cantarse tres veces, seguido por la consonante combinada con las vocales. Reid se cantaría entonces:

Reid, reid, reid, ru, ro, re ri, ra, reeeeeiiid

Hay otros ejemplos del orden de las vocales: 'u, a, i, e, o' o 'u, i, o, e, a' o 'u, o, a, e, i'. Usa el primer ejemplo para crear y cantar galders para cada runa. No importa cómo suena, en tanto la mente sea una con el galder. Contacta a las runas y su poder a través de los galders.

Los galder denotan la magia oral y las runas la escrita o grabada. Los galders están conectados a los encantamientos y a las fórmulas mágicas. En mágica nórdica fueron usados numerosos nombres y palabras mágicas. La tradición nórdica no es una religión confesional donde uno se dedica a una sola fuerza. Se usan las fuerzas y formas adecuada a la situación. Esta actitud pragmática se refleja en "En Isländsk

[1] música vocal lapona y cantos tiroleses, respectivamente. N. del T.

Svartkonstbok fran 1500-talet". Especialmente en este encantamiento para forzar a una mujer a guardar silencio:

"Por este medio me ayuden… todos los dioses, Thor, Odín, Frigg, Fröja, Satán, Beelzebub y todos los dioses y diosas, que viven en el Vallhala. En tu poderoso nombre, Odín".

Aquí podemos observar que un par de los nombres incorporados son habitantes tardíos del Vallhala. En otro encantamiento los dioses invocados son, entre otros: "El Señor, Dios, Espíritu, Odín Creador, Thor, Salvador, Frö, Fröja, Oper, Satan, Beelzebub" (j).

Los nombres son palabras mágicas de poder. El arte del encantamiento no es dogmático, pero a menudo se construye alrededor de la repetición de galders de una manera rítmica, con aliteración y rima.

Rituales

No se conoce ningún sistema ritual complejo o ceremonial en la magia nórdica. Es, de todos modos, posible, que alguna vez hubiera existido alguno alrededor del culto religioso en el templo de Uppsala. La magia ritual nórdica está íntimamente conectada a las fuerzas de la naturaleza, que son usadas con frecuencia. Los cinco elementos de la magia nórdica son la base principal de la magia ritual:

Norte

Hielo

Oeste Midgard Este

Agua *Tierra* *Aire*

Sur

Fuego

Tierra: estabilidad, presencia/personalidad, unidad de diferentes partes. Comprensión, realidad.

Aire: claridad, viajes mentales, intelecto. El viento del este.

Agua: Fertilidad, sentimientos, sexualidad. El viento del oeste.

Fuego: Fuerzas dinámicas, energía pura. El viento del sur.

Hielo: Estancamiento, conservación, contiene aspectos ocultos. Potencialidad.. El viento del norte.

El altar representa Midgard. Es una miniatura del mundo del mago. El altar se halla en el norte ya que es la dirección mágica hacia Thule, el punto más lejano en el norte. Thule significa "el lugar donde uno se ve forzado a volver atrás" – el extremo norte. Thule o un thul es también un término que denomina a un mago rúnico y a un poeta. El norte es el área de la potencialidad, donde todas las posibilidades se hallan congeladas y pueden ser llevadas a la realidad a través de las acciones del mago. Es bueno situar el altar ante un gran árbol – un Fresno o un Tejo son muy adecuados, pero también el Abedul y el Roble. Hacia el norte se sitúa una imagen del cristal-Hagal, en el sur una vela o incienso ardiendo, en el oeste un cáliz o cuerno y en el este una pluma.

El cristal-Hagal: Dibuja o graba el símbolo en arcilla, madera, cristal o piedra. Durante el invierno puede hacerse en hielo, lo que es muy adecuado. Se puede usar un cuenco de cristal y dibujar el símbolo en él. Un cristal o diamante también pueden simbolizar a Hagal.

El cuenco de incienso: Aquí el mago quema las correspondiente hierbas o notas con runas.

El cáliz o cuerno: representa al Odrörir de los dioses. Ahí puedes grabar las runas Odrörir (ᛟᛞᚱᚨᚱᛁᛉ)

y alu. (ᚨᛚᚢ) El cáliz puede llenarse con aguamiel u otra bebida adecuada.

La pluma: Una pluma larga de cisne estaría muy bien. Debe ser encontrada en la naturaleza. Puede usarse cualquier clase de pluma. La pluma se usa en la purificación.

Otros atributos ceremoniales:

La varita: La varita se llama "gandr" o "ganden" y debe hacerse de fresno o avellano. Se usa para dirigir las fuerzas y trazar runas en el aire. Tradicionalmente usada en viajes etéricos (viajes del alma) y se relaciona con la escoba de las brujas.

La lanza, espada o martillo: El mago porta un arma que es una expresión de su poder. El arma se usa para crear el espacio ceremonial en las cuatro direcciones.

Capa: Un mago a menudo escoge usar una capa para el trabajo mágico. La capa representa los mundos interiores.

El cinturón: El cinturón o ceñidor de poder (mejingjord). Aunque muchas ceremonias se llevan a cabo sin ropa el mago usa un cinturón. Enfoca el megin interno que se centra ligeramente por debajo del ombligo.

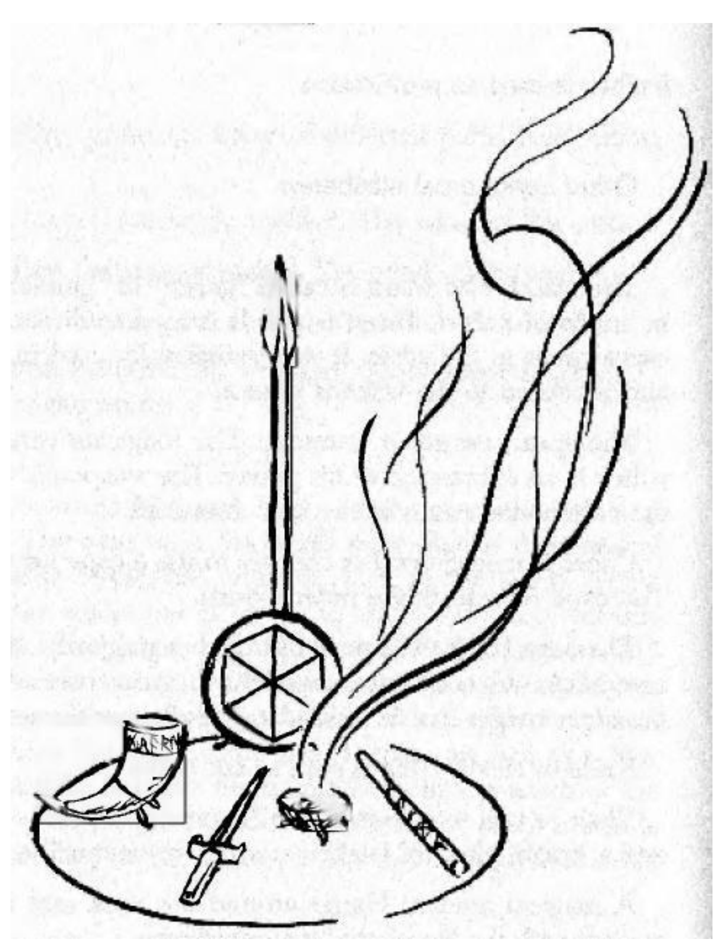
Cuchillo u hoz: Usados para cortar hierbas.

Ristir o herramienta para colorear. Una herramienta, similar a un punzón para grabar y un pincel, pieza de cuero o madera para colorear las runas.

Amuleto mágico: Cuelga alrededor del cuello y representa el contacto con las fuerzas que simboliza.

Ceremonia rúnica

De pie frente al altar enciende el incienso. Vierte hierbas sobre el carbón (pueden usarse hierbas ordinarias de cocina). Observa el humo elevarse y di:



- *Hail Odín y todos los dioses y diosas del Vallhala!*

Toma tu arma gira hacia el norte y di:

- *Que el Dragón y las fuerzas del norte me asistan, en nombre de Nordre!*

Oeste:

- *Que el gran pájaro y los poderes del oeste me asistan, en nombre de Vastre!*

Este:

Que el poderoso buey y los poderes del este me asistan, en nombre de Östre!

Sur:

- Que el gigante de la montaña y los poderes de sur me asistan, en el nombre de Södre!

Los vigilantes invocados son los que protegen las direcciones según la tradición nórdica. Son mencionados en la historia acerca del rey noruego Harald Gormsson. Continúa la ceremonia y despeja de tu aura todos los pensamientos perturbadores con la pluma. Consagra el cuerno mediante el signo de Thor en el aire por encima de él. Alza el cuerno o cáliz hacia cada dirección, terminando en el norte diciendo:

- *Para Thule*!

Bebe del cáliz o cuerno y imprégnate de su poder extático. Tras unos momentos habla de nuevo, cuando sientas los poderes de Odrörir:

- Runas debes tomar

y las piezas bien leer

muy grandes runas

muy fuertes runas

coloreadas por e l gran Thule

y hechas por los poderes

grabadas por un dios rico en runas.

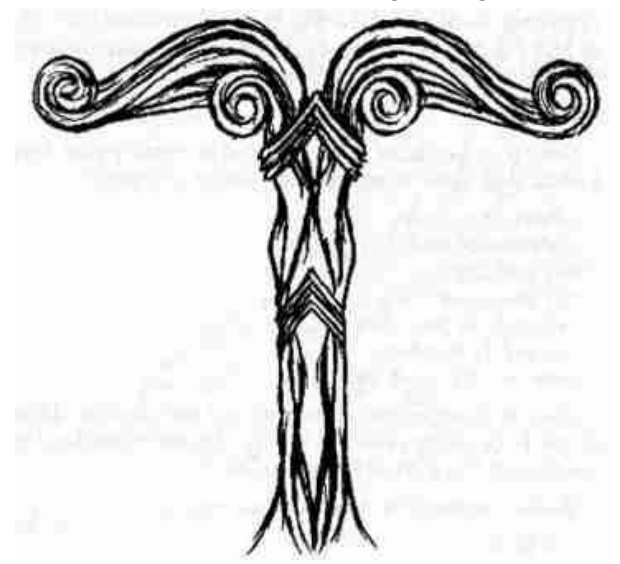
Entonces siéntate frente al altar y contempla fijamente al cristal Hagal. Entona las runas en galder y siente como se activan una a una a través de Hagal y se enlazan a ti.

Finaliza la ceremonia poniéndote de pie y diciendo:

- Para Thule!

Magia natural

Los árboles fueron importantes en el culto nórdico. A veces se usaron símbolos de árboles, una pieza rúnica o un pilar. El árbol representa el *Axis Mundi*, el eje del mundo que enlaza los mundos y une el cielo con el inframundo. Se establecieron lugares sagrados y en su centro se colocó un árbol o pilar- Estos lugares fueron llamados Jardines de Poste (Pole Gardens) (ON: Stavgardar) y funcionaron como patios sacrificatorios. Cuando uno entraba en el stavgardar uno entraba en un momento mítico donde los dioses y las sagas estaban presentes. Los árboles sagrados del norte simbolizaban el Paganismo y fueron atacados por los cristianos. El Irminsul, el árbol sagrado de los Sajones fue cortado por Carlomagno en el 772 cuando estaba a punto de expandir el cristianismo por Europa central en un baño de sangre en el cual miles de Sajones fueron asesinados. Irminsul e Yggdrasil son diferentes términos para el árbol mágico del paganismo nórdico. El árbol puede ser hallado tanto en el mito como en el culto. Irminsul denota "el gran peldaño" y es como el Yggdrasil una llave hacia otros mundos.



Todo lo que se necesita para la magia práctica puede hallarse en la naturaleza. Plantas, hierbas y piedras contienen diferentes fuerzas que pueden ser usadas para todos los propósitos. Esta es una materia exhaustiva en la que no nos extenderemos. Nos limitaremos a un número de árboles que son esenciales en la magia nórdica.

Olmo: El olmo es el equivalente a Embla, la primera mujer. Se asocia con la fuerza femenina primordial y representa tanto a la vida como a la muerte. El olmo es la madre y la matriz. Originalmente los ataúdes se hacían con esta madera, lo que simboliza cómo la muerte era un nuevo nacimiento.

Fresno: Es el árbol del que fue creado el primer hombre. Está conectado a la fuerza masculina. El fresno se usa para hacer mangos de herramientas y armas. Las varitas mágicas pueden hacerse con esta madera. Atrae los rayos y es un buen medio para el önd y el megin. A Yggdrasil se le representa a menudo como un fresno o tejo.

Abedul: Es el árbol más importante de la magia femenina. Es un árbol muy poderoso, el primero en volver al norte tras la edad del hielo. Su madera está llena de energía y se usa a menudo para realizar objetos mágicos. Aporta suerte y protege contra energías negativas.

Haya: Usada para la escritura y para realizar amuletos donde se grababan sigilos. Representa el conocimiento.

Roble: Tal vez el árbol principal en el culto nórdico. Representa al dios celestial Tyr y está conectado al All-Father. El roble es un árbol muy fuerte y fue usado para construir barcos y casas.

El Sauco: El sauco es un árbol muy mágico. El favorito de las hadas. El nombre alemán “Holunder” indica su conexión con Holla (Hel). Debe ser tratado con respeto. Es un árbol protector cuando está ubicado en el exterior, pero puede tener una influencia peligrosa cuando está en interiores. No debe quemarse dado que las hadas viven entre sus ramas. El jugo hecho con sauco es una bebida mágica muy poderosa.

Abeto: Simboliza el pleno invierno y el verdor que resiste los rigores del frio. Su simbolismo aún perdura en la tradición de usar un árbol de Yule. Originalmente traía mala suerte cortar un abeto durante el invierno dado que simboliza el poder que sobrevive al invierno. Durante el solsticio de invierno un abeto vivo se adornaba en el exterior de las moradas.

Avellano: Fue usado por los druidas y los magos nórdicos para hacer varitas mágicas. El avellano representa la sabiduría y el poder mágico. Las runas están a menudo hechas con esta madera.

Tejo: Simboliza tanto la muerte como la vida eterna. Puede vivir muchos años pero es extremadamente venenoso. De él se pueden extraer ciertas sustancias alucinógenas que han sido usadas por chamanes y brujas. Tal vez fue de un tejo de donde Odín colgó, bajo la influencia de sus venenos místicos portadores de sabiduría. El tejo fue denominado “barr-ask” y el Yggdrasil debía ser uno de ellos.

Tilo: El tilo es un árbol asociado a la magia amorosa y a la magia femenina. Está vinculado a la diosa Freya y se creía que era un árbol donde se encontraban los amantes para recibir una bendición de su parte. También era el árbol de la justicia y la ley.

Serbal: El serbal representa el megin y la protección. El color rojo de sus bayas está conectado a Thor en la mitología nórdica el serbal salva a Thor de ser arrastrado al rio subterráneo.

Manzano: Árbol de vida de la mitología nórdica. Es el árbol de la diosa Iduna, que es la que representa la eterna juventud. Es ella quien da los frutos de la vida a los dioses para prevenir el envejecimiento.

Familiarízate con estos árboles y aprende a reconocer su carácter y su aspecto. Medita bajo ellos y siente sus diferentes fuerzas. Los árboles pueden ser aliados poderosos. Muchas iniciaciones mágicas e iluminaciones tienen lugar bajo los árboles. Solo hemos mencionado unos pocos. Expande tu conocimiento para conocer más y sus características.

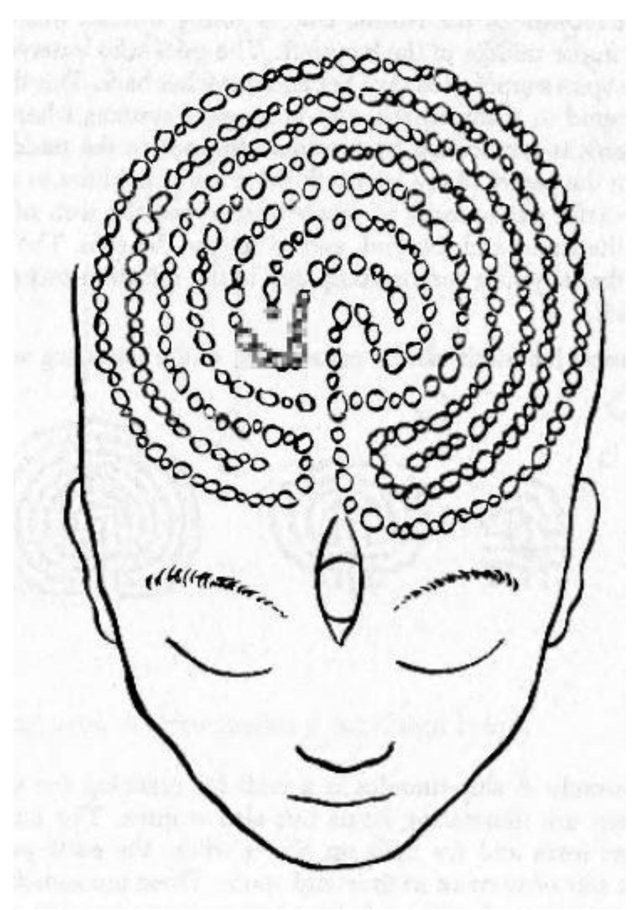
Lugares de culto

Un lugar de culto es un lugar o área consagrado a los poderes divinos y que tiene una fuerza especial por sí mismo. A menudo estas áreas son lugares naturales, un manantial sagrado, un árbol peculiar, un mirador o una roca. También pueden ser lugares elaborados como un templo o una tumba. En el culto nórdico estos lugares se hallan en áreas que tienen un poder natural. El universo consiste en telarañas de önd y megin. En la tierra el núcleo ardiente terrestre es un generador de esta fuerza. Este generador ha sido llamado Dragón en la tradición nórdica. Según la tradición nórdica este es un ser real que transmite fuerza vital a la tierra. Con la llegada del cristianismo y el monoteísmo no solo se atacó la fe sino el espíritu de la tierra y la naturaleza. El antiguo tema del matador de dragones lo ilustra. La cruz es la espada que penetra la tierra –el cuerpo del Dragón. Muchas iglesias se construyeron sobre lugares de culto. Pero inconsciente de este proceso la iglesia no logró aniquilar los antiguos poderes, en vez de ello incluyó la herencia pagana. En las iglesias más antiguas, que fueron construidas sobre “puntos draconianos” la presencia de la fuerza pagana es muy tangible. Un aspecto importante en la magia nórdica es el conocimiento de los campos de fuerza y líneas de energía, que son llamadas “líneas draconianas”. Pueden ser vistas por los clarividentes y percibidas por la gente sensitiva. Se pueden medir con herramientas como péndulos, varas adivinatorias, etc. Este conocimiento se remonta a la antigua tradición nórdica pero ha pervivido en muchas áreas campestres del norte. Uno de los primeros documentos referente a este tema es el libro de artes oscuras “Le Dragon Rouge” del siglo XVI. Todos los antiguos lugares de culto noruegos están construidos de acuerdo a líneas draconianas.

Investigar las líneas de energía o lugares de culto con una vara adivinatoria o péndulo es importante en el proceso de entender la tradición nórdica. Hacer sentadas en estos lugares puede aportar resultados muy poderosos. Muchos de los lugares de culto están construidos de tal manera que crean reacciones en la red de fuerzas. Es así posible trabajar de modo mágico con estos lugares sin acceder a las construcciones originales. Si uno construyera un lugar de poder de acuerdo con esta tradición, ello causaría grandes reacciones en los alrededores. Debería también construirse en un punto de fuerza. Ahora daremos un vistazo más a fondo a las tres diferentes formas de construcciones de este tipo: círculos de piedra, laberintos y túmulos (del tipo de forma de barco).

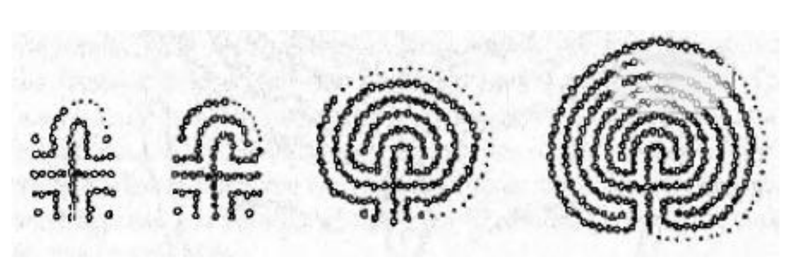
Círculo de piedra: Esta construcción ilustra la rueda cíclica de las estaciones, el día, las horas y los meses. En el norte estas se usaron como lugares de encuentro y asamblea (ting). Se realizaron construcciones importantes en forma de estrella de ocho brazos, con una gran piedra en el centro. Al final de cada brazo se ubicaba una gran piedra y entre estas piedras otras dos también grandes. Juntas sumaban 24 piedras en el círculo. Esta construcción deviene muy poderosa y contiene la funcionalidad de la hilera de runas completa y la rueda cíclica. La piedra central se sitúa en un punto de poder. Pueden construirse círculos más pequeños con ocho piedras y una en el centro. Estos círculos se convertirán en centros para encuentros mágicos trabajos mágicos con runas e invocación a los dioses. La piedra del centro puede servir de altar.

Laberinto: En Escandinavia hay cientos de laberintos de diferentes tamaños. Fueron usados en ciertas ceremonias cúlticas. Son llamadas “piedras-serpiente”. No son laberintos en los que uno debe perderse. Hay dos formas principales: la más común tiene un camino que conduce hacia el centro donde una piedra ligeramente más grande está ubicada. Después uno tomará el mismo camino para salir del de él. El menos común es un largo camino serpenteante que te lleva dentro y después fuera de nuevo. Aquí nos centraremos en el tipo más común. Se construye para la danza y estados de trance, en combinación. Estos caminos serpenteantes inducen una influencia hipnótica e ilustran el cerebro y la conciencia. El laberinto se construye sobre un vórtice energético donde hay una puerta “al otro lado”. El laberinto simboliza a Hel y el inframundo, muerte y nacimiento. Entrar en el centro del laberinto es re-entrar la matriz original. Salir del laberinto simboliza nacimiento. Es un acto mágico muy poderoso entrar al centro del laberinto y meditar allí. Es un modo de contactar a Hel y ser iniciado en los secretos de las runas. Entonces la salida representará renacimiento. En el culto nórdico una mujer joven estaba de pie en el centro del laberinto. Los que entraban se suponía que la rescataban y se la llevaban de vuelta. Este tema se puede hallar en muchos mitos y en sistemas mágicos donde la chispa divina se simboliza por una mujer atrapada en el medio de algo. En el centro del laberinto hay posibilidades de alcanzar experiencias muy poderosas de plenitud, ver la red de Urd (Wyrd), las runas y el önd, y liberar el alma. El sendero a través del laberinto puede compararse al proceso iniciático del Uthark.



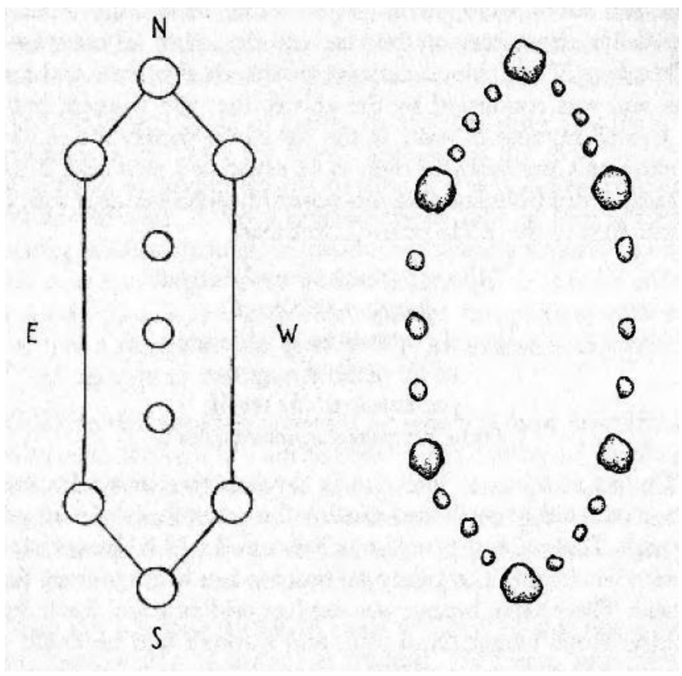
Un laberinto clásico puede construirse del siguiente modo:

Túmulo[2]: Esta es una herramienta para alcanzar el otro lado. Muestran barcos, pero también matrices femeninas. Tienen una forma cristalina y están construidos en lugares donde la fuerza telúrica crea un vacío en el tiempo y el espacio. A veces se les llama “puertas de cristal” y se cree que crean facilitan viajes a otros mundos y otros estados de consciencia posibles. Es muy importante hallar el lugar correcto al construir un túmulo. La propia construcción creará una estructura de energía positiva para la abertura de un portal, pero debe ubicarse en un lugar con las características naturales apropiadas, si se quiere que funcione correctamente. Un túmulo-barco está construido con la misma estructura que el símbolo del Árbol de Mundo nórdico. Uno puede sentarse o yacer sobre él e incluso es adecuado para un grupo de magos.



[2] N. del T. ship-tumulus- en este caso el autor se refiere a los túmulos con forma de casco de barco inverso presentes en algunas ubicaciones

Debajo queda ilustrado uno de ellos:



Sejd

El sejd es uno de los aspectos más importantes en la magia nórdica. Es una tradición oscura similar al siniestro camino de la mano izquierda. El sejd es una técnica que incluye trance extático que libera el alma o Vard. El Sejd se puede comparar a la "pequeña muerte" donde el practicante alcanza la posibilidad de ver el futuro y lo desconocido. El sejd otorga grandes poderes y habilidades mágicas y se encuentra conectado al arte del cambio de forma (Hamfarir). En la tradición nórdica había "sejd blanco" que trataba acerca del conocimiento de las cosechas, el año y el futuro. También había "sejd negro" que se hallaba asociado a rituales mortuorios y maldiciones. El sejd era conducido por las volvas, las mujeres sabias, pero también por un pequeño número de hombres. En la sociedad noruega antigua se veía muy poco masculino el que un hombre estuviera relacionado con el sedj. Esto no detuvo a Odín de aprender esta poderosa técnica. Por ello, Loki se burla de él en el poema édico Lokasenna:

"*También se dice que sejd*

practicaste es Samso.

Tú usaste el valor de la superstición;

en la forma de un mago

vagaste por el mundo;

ruega por esta vergonzosa falta de masculinidad".

El arte del sejd se incluía en los misterios femeninos dado que se conectaba al nacimiento y a la muerte – los portales a través de los cuales pasa el alma. Su diosa era Freya y el sejd es una característica de la brujería nórdica. Montar en escobas es una herencia de este arte. La fálica escoba se usaba en el sejd para inducir el éxtasis. Freya lo enseñó a Odín, y a través de él podía atisbar el futuro o azotar a la gente con locura, enfermedad o muerte. Se relaciona con el arte del oráculo extático del Tíbet y otras partes del mundo.

Una descripción clásica del sejd puede ser hallada en la historia de Erik Rode. La sabia bruja Torbjorg, cuyas nueve hermanas habían sido también brujas, iba de casa en casa. La gente quería saber acerca del futuro,

sobre las cosechas venideras. Ella iba vestida con una capa azul adornada con piedras. La capa iba atada con piel y un collar de perlas de cristal que colgaba alrededor del cuello. Tenía una capucha de piel de cordero y en sus manos lucia unos guantes de piel de gato. El gato es el animal de Freya y se vincula al sejd. Calzaba zapatos de piel de ternera con largas cintas y cascabeles de latón. De su cinturón colgaba un bolso de piel con sus herramientas mágicas y portaba una vara adornada con latón y perlas. Todo el mundo la saludaba respetuosamente y le servían "goatsmilk porridge" (porridge de leche de cabra) elaborado con los corazones de algunos animales. Se le ofrecía un alto asiento de sejd y unas cuantas mujeres se sentaban a su alrededor. Una de las mujeres cantaba una canción mágica, un "Vardlokkur" que se requiere en sejd. La canción era tan bella que atraía a muchos espíritus, de acuerdo con la mujer sabia. Muchas de sus profecías se llegaban a realizar.

Vardlokkur es un tipo de galder o canción mágica que lleva al practicante de sejd al trance y guía al alma, pero puede ser también usada para invocar espíritus o encontrar almas perdidas. El canto es importante en sejd- Una historia noruega nos cuenta que un coro, consistente en quince hombres jóvenes y quince chicas fue usado en una ocasión. En la historia del Laxdalingarna se menciona como un hombre-sejd está sentado en un sejd-asiento y realiza un galder con tal poder que la tormenta golpea al enemigo. El arte del sejd se describe en la Ynglingsaga en relación a Odín:

"El propio Odín podía practicar el arte más poderoso y que se denomina sejd, a través de él podía conocer el destino de la gente y lo que le traería el futuro, para destruir y traer muerte y enfermedad. Podía tomar el ingenio o la fuerza de alguien para dárselo a otro. Pero la práctica de este arte se veía tan poco masculina que no era adecuada para hombres, así las mujeres eran enseñadas en él."

Odín, consagrado a la búsqueda de la verdad no sería detenido por el hecho de que no fuera decente o aconsejable. Él aprende sejd por medio de Freya quien también era su amante. El arte del sejd está enlazado a la magia sexual. Despertando una excitación sexual intensa y, en vez de conseguir el orgasmo, dirigir la energía hacia la conciencia es posible liberar el alma. La misma técnica fue usada por los tántricos indios para despertar la kundalini, para liberar el cuerpo astral y abrir el tercer ojo. La palabra sejd denota "calor interior" o "hirviendo" y es un método para activar el fuego interior. La varita mágica, ritmos de percusión y Vardlokkur se usan para alcanzar el éxtasis o sejd .

Odrörir

En el ocultismo occidental los misterios del grial han atraído la atención de muchos estudiosos y magos. Se describe a menudo al Grial como un caldero o cáliz. En la versión más famosa es el cáliz que Jesús compartió con sus discípulos durante la última cena. Con él José de Arimatea recogió la sangre de Jesús crucificado. Los ángeles lo llevaron a Mont Salvatsch donde el rey Titurel construyó un templo para el Grial. Se creó una orden de caballería cuyo propósito era protegerlo. El Grial contiene el poder divino y su localización actual está envuelta en el misterio. Buscadores del Grial como el rey Arturo y sus caballeros han viajado alrededor de todo el mundo para encontrarlo. Solo alguien puro de espíritu lo puede encontrar y finalmente el inocente Parsifal es el único que tiene éxito.

La versión cristiana de la historia del Grial fue creada durante la Edad Media. Está fuertemente influenciada por los mitos nórdicos más antiguos. Originalmente no pertenecía a la tradición cristiana, sino al culto mistérico Odínico. Estos misterios son uno de los aspectos más importantes de la tradición nórdica. El antiguo símbolo del Grial es el cáliz o caldero Odrörir. Contiene el hidromiel del éxtasis y la inspiración, elaborado con la sangre de un dios fallecido. A este hidromiel se le llama también Odrörir, que significa "lo que provoca éxtasis". El éxtasis o "od" es la inspiración divina que es de hecho la esencia del gran poder de Odín. El hidromiel Odínico tiene su origen en la paz entre los Aesir y los Vanir. Se colocó un cuenco entre ambos grupos de dioses y ambas razas escupieron en él. La saliva se usaba en la elaboración de la cerveza en

la antigua sociedad noruega. De la saliva de las dos razas de dioses surgió el dios más sabio de todos: Kvaser. Posteriormente fue asesinado por dos enanos, Fjalar y Galar. Ellos recogieron la sangre y la mezclaron con miel. Así fue elaborado el fantástico hidromiel denominado Odrörir. Finalmente, el gigante Suttung tomó posesión de la bebida y la llevó a una montaña guardada por su hija Gunnlöd. Odín realizó un viaje para robar el sagrado hidromiel. Bajo el nombre de Bölverk (*aquel que causa mal*) hace que el hermano de Suttung, Bauge, horade un agujero a través de la montaña donde se guarda Odrörir. En la forma de una serpiente repta a través de él. Seduce a Gunnlöd y se queda con ella durante tres noches y ella le promete tres sorbos de la bebida. Odín engulle todo el hidromiel en tres grandes sorbos y se transforma en un águila. Vuela de vuelta al Valhalla donde lo escupe. Por el camino derrama algunas gotas, que son el don poético que la gente ordinaria y los poetas menores poseen. Odín es el primer caballero del Grial y el mito acerca de Odrörir describe un proceso iniciático.

Odrörir es una infusión que induce visiones, similar al "Soma" indio. Soma es como Odrörir, un dios y una infusión. Está conectada a la luna y a la inspiración mágica. Ambas bebidas han sido interpretadas como infusiones que contienen hongos alucinógenos, lo que podría explicar su uso en el culto. Sabemos de otras creencias que se ve a ciertos hongos como la carne y la sangre de los dioses. Esto podría explicar el aspecto externo del mito de Odrörir, el Soma y el Grial.

El cáliz es la forma externa del Grial. En un cuento medieval germano se cuenta que originalmente el Grial era una esmeralda en la corona de Lucifer. Al caer, la esmeralda fue a parar al inframundo. Wolfran von Eschenbach, quien escribió acerca de Parsifal en el siglo 13, escribe acerca de la piedra luciferina Lapis Exilis que tiene poderes divinos y es el verdadero Grial. Buscadores del Grial y alquimistas van en busca de esta piedra – "La Piedra Filosofal". En algunas versiones del mito del Grial el cáliz se realizó a partir de esta piedra. Este daría al hombre la posibilidad de contactar con el divino poder del ojo. La piedra de la corona de Lucifer representa el ojo divino o tercer ojo, al que en la India se le llama el ojo de Shiva. En la tradición nórdica este es el ojo de Odín que el sacrifica en el pozo de Mimir. Este representa la memoria y el inconsciente. El pozo y el ojo que Odín sacrifica, son representados por la luna. El sacrificio en el pozo de Mimir se relaciona con el mito del Grial y el proceso iniciático que describe la leyenda de Odrörir. El aspecto más importante de los misterios de Odín es alcanzar el éxtasis, lo que despierta el ojo divino.

Capítulo 6

YOGA RÚNICO

Un pensamiento recurrente en la mayoría de las tradiciones esotéricas es que los sonidos, lenguaje, números, letras, colores, dioses, símbolos, etc., se representan los unos a los otros a través de correspondencias ocultas. Así las runas se pueden enlazar con galders, dioses, símbolos y habla. Si se contempla a las runas como principios cósmicos es importante expandir su significado más allá de su forma y función como letras de una escritura. En la magia rúnica germana se desarrolló un sistema donde los magos entraban en contacto con los poderes de las runas a través de diferentes posturas corporales. También se pueden usar para dirigir y controlar las fuerzas. En la versión de Friedrich Marby esto se denominó "gimnasia rúnica". Siegfried Adolf Kummer lo llamó "yoga rúnico". Después de ellos muchos magos rúnicos han trabajado con las runas y las posturas corporales. De todos modos, no hay ninguna evidencia de que sea un fenómeno antiguo. El cuerno de Gallehus se usa a menudo para dar apoyo a estas teorías. Este cuerno muestra imágenes de gente en posturas que son reminiscencias de ciertas runas.

Si uno estudia los sistemas existentes de yoga rúnico, encuentra muchas de las posturas complicadas. De este modo muchos magos rúnicos han rechazado el yoga rúnico en su totalidad. Se puede criticar al yoga rúnico existente por tratar de imitar de manera exacta con el cuerpo la forma de las mismas a cualquier precio. Acaba pareciendo un acertijo y a menudo es bastante incómodo. La imitación de la forma de las runas a menudo es bastante inverosímil, cogido por los pelos. Si asumimos que las runas representan principios cósmicos no es tan importante el hecho de representar su forma. Aquí mostraremos un yoga rúnico que ha sido desarrollado como una danza. Ha surgido en Dragon Rouge, pero puede ser variado para que se ajuste a la experiencia personal con las runas de cada cual. Las veinticuatro posturas o "sthodur" se parecen hasta cierto punto a la forma actual de las runas, pero también expresan su función y carácter.

Varias runas en la hilera están basadas en una pieza la cual esta dispuesta en sentido vertical. Así la runa Ice denota un punto de comienzo en el cual uno permanece derecho y concentrado. El signo representa la espina dorsal y la hilera rúnica es la descripción de diferentes niveles de energía que emanan de ella hacia el complejo cuerpo-mente. Esto se corresponde al kundalini yoga indio. La runa Ur denota el poder de la serpiente primal salvaje que el mago aprende a controlar a través de la hilera de runas y de las veinticuatro posiciones rúnicas. En la runa Feh el mago será capaz de controlar su fuerza. La imagen de la runa representa al eje del mundo, Irminsul. La palabra Irminsul denota "el gran peldaño". El nombre Iormundgarndr, la gran serpiente que rodea al mundo también denota "el gran peldaño". La serpiente y el peldaño son dos expresiones del mismo principio. La fuerza que emerge a través del espinazo. En kundalini yoga Iormundgarndr representa a kundalini e Irminsul el canal espinal Sushumna a través del cual kundalini surge.

La 24 Posiciones Rúnicas

UR: Inclínate hacia delante y siente el poder primordial de Ur y la fuerza volcánica que hierve en el centro de la tierra. La mayoría de las posturas pueden variarse, incluyendo esta. Se puede realizar con las piernas rectas y el cuerpo doblado hacia delante con los brazos colgando y las palmas contra el suelo. Pero también con las piernas dobladas o sin que las manos toquen el suelo.

THURS: De pie, derecho, con los brazos estirados y las manos entrelazadas. Los brazos representan los dos reinos de los Thurses. Siente como el brazo derecho es fuego y el izquierdo es hielo (si eres diestro). Las manos entrelazadas representan los dos extremos unidos y los brazos crean la espina que hace que la runa thurs esté completa.

AS: De pie recto con los brazos estirados hacia adelante, sin unir las manos. Entre los brazos puedes sentir la fuerza del viento en ambos sentidos a través de tus respiraciones.

REID: De pie, con una pierna frente a la otra en una posición firme. Mantén los brazos frente a ti, una mano sobre la otra. Permaneces como si condujeras un carruaje agarrando las riendas, o de pie sujetando una espada.

KEN: De pie con los brazos abiertos. Siente la fuerza del fuego, el calor y la expasión.

GIFU: De pie con las piernas separadas y los brazos por encima de la cabeza formando una X. Palmas de las manos mirando hacia arriba. Experimenta la fuerza fluyendo a través de ti desde el cielo y desde la tierra, atravesando tu cuerpo. Fluye a través de ti en ambas direcciones.

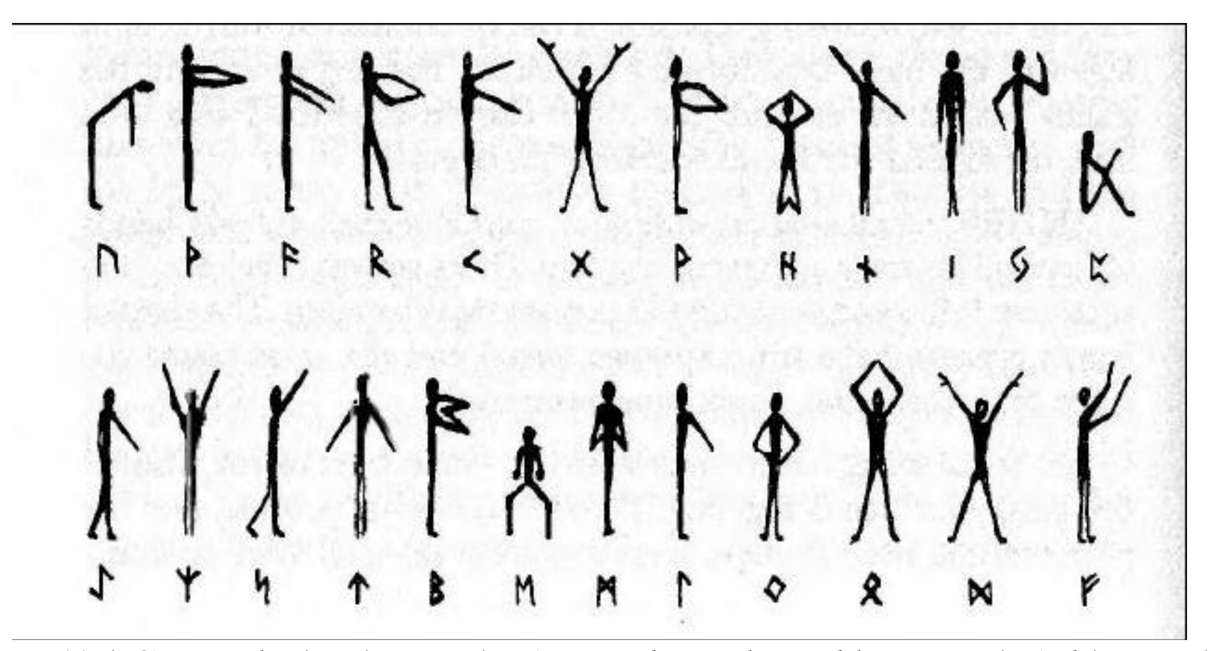
WYNJA: De pie manteniendo los brazos en un ancho abrazo.

HAGAL: Siéntate sobre los talones con las piernas ligeramente separadas. Descansa los codos en las rodillas y mantén la parte superior de los brazos dirigida hacia arriba, pero con los dedos hacia el interior de la cabeza. Experimenta como estas enfocando tu fuerza y guardándola en el interior, del mismo modo que el cristal Hagal contiene todas las runas y su poder en el interior.

NAUD: De pie, con los brazos estirados a cada lado del cuerpo, uno debe apuntar hacia arriba el otro hacia abajo. Puedes cambiar su posición de manera rotatoria, representando la rueda del destino.

IS: De pie con los brazos al lado del cuerpo. Te enfocas a ti mismo, tu fuerza y tu estais presentes aquí y ahora, aunque pasivos.

JARA: de pie con un brazo frente a ti, el antebrazo apuntando hacia arriba. El otro brazo hacia atrás, con el antebrazo apuntando hacia abajo. Deja que los brazos giren en el sentido de las agujas del reloj. Mostrarás la rueda del año y la cosecha.



PERTRA: Siéntate sobre los talones con los pies separados. Los brazos deben apuntar hacia delante con la parte superior de los brazos apuntando hacia arriba. La posición recuerda a la de Hagal, pero dirigida hacia el exterior y con los codos sin descansar en las rodillas. Eres la roca que da a luz.

EIHWAZ: De pie con el pie izquierdo por detrás del derecho y tu brazo izquierdo cogiendo la muñeca derecha. El brazo derecho apunta hacia delante y ligeramente hacia abajo. Muestras el tejo y un arquero.

ALGIZ: De pie con los brazos levantados por encima de la cabeza. Siéntete como un árbol, visualizando el tronco y la copa. Siente la fuerza fluir a través de ti y expresa reverencia por la santidad de tu cuerpo.

SOL: Derecho con el pie izquierdo tras el derecho y el brazo derecho hacia arriba y hacia adelante. Este es el saludo al sol.

TYR: Derecho con los brazos separados del cuerpo, apuntando hacia abajo. Eres Irminsul el sagrado árbol del paganismo. También muestras el límite entre el cielo y la tierra con tus brazos. Experimentas la sensación de volar como un águila.

BJARKA : De pie con los puños cerrados en el pecho y los codos apuntando hacia afuera. La posición puede ilustrar dos pechos femeninos o a alguien asiendo fuertemente una lanza o una vara contra el pecho.

EH: De pie con las piernas muy separadas y las rodillas dobladas. Los puños cerrados asiendo las muñecas. Esta postura se llama "postura del caballo y la encontramos en muchas artes marciales.

MANNAZ: De pie con los brazos cruzados sobre el pecho. Eres el hombre perfecto en equilibrio con los planetas, las estrellas, la red de Urd (Wyrd) y las runas. Estas fuerzas cósmicas diversas están interactuando en tu interior.

LAGU: De pie con un brazo estirado hacia adelante, la palma mirando hacia abajo, a la tierra. Siente la humedad y las venas acuáticas con tu cuerpo y con la mano.

ING: De pie, derecho con tus manos entrelazadas por encima de los genitales o el bajo vientre. Los codos señalando hacia el exterior horizontalmente desde el cuerpo. Estas canalizando la potencia sexual inherente en la semilla de la runa Ing.

ODAL: De pie con los pies separados, manos entrelazadas un poco por encima de la cabeza, los codos apuntando hacia afuera. Esta postura da poder y protección. Centra y protege la mente.

DAGAZ: De pie con los pies separados y brazos estirados por encima de la cabeza, creando la forma de una X. A diferencia de la runa Gifu, las palmas miran hacia afuera/abajo. Irradias como el sol y sientes la fuerza de la runa fluyendo a través de ti. La mano izquierda mira al oeste y la derecha al este. Las manos representan el periodo entre el amanecer y el ocaso.

FEH: De pie, con los brazos estirados. Los brazos apuntan hacia arriba, las manos cerradas. Ilustras los cuernos del ganado y atesoras riqueza y runas.

Prueba cada postura rúnica y siente la fuerza y el carácter de la runa. Es un modo eficaz de alcanzar el conocimiento acerca de las runas y sus funciones. Serás uno con la runa. Canta el nombre de la runa estando en la postura. Haz series de "movimientos rúnicos". Empieza a aprender cómo "bailar las runas". Haz la hilera rúnica completa en series de movimientos. Cuando hayas aprendido esto, procede a incluir los galders. Un tambor puede indicar el ritmo de la danza. Prueba a danzar tu nombre. Muevete en posturas rúnicas formulando palabras mágicas y hechizos como RUNA, ALU, LAUKAZ, o los nombres de los dioses. Hay una amplia cantidad de movimientos-runa que pueden expresar procesos mágicos. Baila el movimiento IS-MANNAZ-KEN-HAGAL-AS-GIFU. Esto ilustra el proceso en el cual lo que es inherente en el hielo es también inherente en el hombre. A través del fuego, se desprenden partes del hielo y caen como si fuera granizo. A través de la respiración de los dioses el hombre recibe los regalos del alma. Crea tus propias series describiendo procesos mágicos.

Capítulo 7

ADIVINACIÓN RÚNICA

La interpretación de augurios y visiones del futuro siempre ha sido parte de la magia. En la tradición nórdica las runas siempre han sido la herramienta más importante. Todas las formas de adivinación están basadas en una filosofía de existencia y su construcción. Los diferentes símbolos que son usados en una adivinación también lo son de diferentes fuerzas y tendencias en la existencia. Estos símbolos, el I Ching, el Tarot o las Runas, pueden revelar qué fuerzas están presentemente activas. Una adivinación va a dar un mapa que representa tendencias y así puede presentar una imagen del futuro. La adivinación rúnica tiene raíces antiguas. Tacito describe como un oráculo rúnico fue usado por las tribus Germánicas. Ellos tomaban una rama de un árbol frutal y la cortaban en peques piezas que eran marcadas con signos. Las piezas eran revueltas en una manta blanca. El oráculo miraba al cielo y llamaba a los dioses, después escogía los signos tres veces.

Las runas son aspectos de la red del destino llamada la red de Urd (Wyrd). Ésta está conectada al tiempo. Las tres Nornas Urd, Verdandi y Skuld quienes están tejiendo éste hilo de la red están representando las tres formas del tiempo: lo que fue, lo que es y lo que será. Skuld es la más joven de las Nornas y su cara está oculta. Ya que ella revela el futuro se nos muestra que está oculto para nosotros. Pero el futuro no sólo está oculto, también está indefinido. La historia y el presente fluyen como un hilo el cual desaparece en un futuro oculto, pero dónde finalmente se va a cortar depende de la mano del hombre. Al leer la red de Urd con las runas podemos entender la época presente y el pasado, pero también levantar el velo de Skuld y ver lo que está oculto en el futuro.

Una de las formas más básicas de la adivinación rúnica es sacar tres runas las cuales simbolizan las tres Nornas. La primera va a significar el pasado, la segunda el presente y la tercera el futuro. Al ver la conexión entre las tres runas sacadas, la imagen va a ser clara y la respuesta más fácil de entender. Se pueden usar los sistemas del Tarot de colocar las cartas como una cruz céltica, pero en vez de eso, usando las runas. Una adivinación rúnica apropiada está construida como Yggdrasil. Nueve runas son colocadas en la estructura de los nueve mundos. Primero uno coloca la runa del medio de Midgard. Ésta representa la persona que busca consejo. Las otras formas de colocación pueden ser variadas.

Midgard: La persona que busca consejo. También representa la situación presente en su forma obvia y la posibilidad de la pregunta.

Jotunheim: Trasfondo, historia, memorias y contexto. El trasfondo de la persona o la pregunta.

Ljusalfheim: Razón y el intelecto. La visión intelectual y concepción que se tiene. El mapa intelectual.

Svartalfheim: Sentimientos, instintos, motivos y la fuerza impulsora. Svartalfheim también puede describir a las personas.

Vanaheim: La compañía, relaciones y alrededores. La relación espiritual con el fylgja puede ser revelada aquí así como las relaciones sexuales y terrenales. Vanaheim puede también describir el futuro y semillas que uno está sembrando en el presente.

Asgard: Ideales y metas.

Helheim: El inconsciente, miedos, sueños e instintos ocultos.

Muspelheim: Fuerzas dinámicas y activas detrás de algo. Lo que hace a alguien expandirse y continuar.

Nifelheim: Fuerzas que alentan las cosas y la atención.

Si parece haber un desequilibrio entre Nifelheim y Muspehleim hay riesgo de que la persona "arda" (Muspehleim) o se estanque (Nifelheim). De acuerdo al mismo principio los otros mundos están equilibrados en pares: los sentimientos (Svartalfheim) deberían estar en balance con el intelecto (Ljusalfheim), ideales y el super-ego (Asgard) con el inconsciente (Helheim), el futuro fértil (Vanaheim) con el pasado (Jotunheim). Midgard es el centro y cualquier eventual balance o caos puede ser revelado en los mundos alrededor.

Otro método está basado en los cinco elementos de la espiritualidad nórdica: tierra, hielo, fuego, aire y agua. La Tierra está en el medio, hielo por debajo, fuego arriba, aire a la derecha y agua a la izquierda. Los diferentes elementos pueden tener diferentes significados en la adivinación, por ejemplo:

Tierra: El que está buscando consejo y la pregunta en sí misma.

Hielo: Un obstáculo o un enfoque de energía.

Fuego: Lo que energíza o quema.

Aire: Pensamientos e ideas.

Agua: Sentimientos e intuición.

En ciertos sistemas de adivinación rúnica se da un significado especial a las runas que parecen hacia abajo o al revés. Las runas que aparecen hacia abajo pueden tener un significado invertido. Si la runa Tyr saliera hacia abajo esto podría ser interpretado como desorden y anarquía. Algunas runas no pueden ser invertidas pero salen al revés. Ellas pueden ser interpretadas como tener un significado alrevés. Ken al revés puede no significar agua en dicha interpretación, pero en vez de eso un fuego que decrece en vez de aumentar. Un tercer grupo de runas puede aparecer hacia abajo y al revés. Lagu, por ejemplo, puede ser interpretada como una fuga de agua la cual lleva a la sequía. Como en todas las interpretaciones en la adivinación el significado es entendido cuando se considera la situación, el que pregunta y la pregunta. El único camino para aprender como leer las runas es trabajar con ellas seguido. Muchos magos rúnicos no usan el sistema donde las runas pueden interpretarse hacia abajo o al revés. Entonces las runas van a tener el mismo significado sin importar como son sacadas.

Una interpretación de las runas

Aquí sigue una sugerencia sobre cómo las runas pueden ser interpretadas en adivinación. Esto puede ser modificado dependiendo de la situación y la persona buscando consejo. Siéntete libre de expandir la posibilidades de interpretación lo que sea posible, pero sin dejar el núcleo Nórdico y runológico.

UR: Fuerza primordial. Regresar a la fuente. Si estás encarando un problema deberías regresar el principio y en dicho momento dejar tus planes presentes y soluciones detrás. Deja a la situación ser una página sin escribir de nuevo y consigue ideas y energía de las varias posibilidades que esto ofrecen.

THURS: Caos y conflictos, los cuales pueden llevar a nuevas posibilidades. Thurs es la runa de los gigantes y ellos están viviendo en un mundo fuera del conocido. Thurs simboliza la importancia de atreverse a entrar en lo desconocido para encontrar algo nuevo. Lo desconocido puede parecer aterrador al principio y forzarnos en situaciones caóticas antes de entenderlo y dominarlo. La runa Thurs es la runa de la magia negra y la brujería, y esta revela la posibilidad de escoger fuerzas y soluciones inusuales. Thurs también nos recuerda la fuerza y el aprendizaje que uno puede tener al dejar la vida ordenada y entrar en la naturaleza salvaje y otros nuevos ambientes. En un analisis de vida, Thurs puede aconsejarnos equilibrar viejos

conflictos y oposiciones. Una nueva creación surge a través del balance entre los dos reinos-Thurs primordiales, Nifelheim y Muspelheim.

AS: Creación, fuerza vital y el poder de crear. La runa de los dioses simboliza la posibilidad de crear algo nuevo y entrar en nuevas situaciones. El crear nunca es un proceso calmado. Los dioses asesinan a Ymer para crear el mundo y el poder de la creación está íntimamente conectado a la tormenta. La creación demanda que uno deje lo viejo detrás y se rompa la pasividad y lo inorganizado para crear algo nuevo. La runa puede también revelar la posibilidad de que algo viejo regresar a la vida y nos va a dar nuevo poder, justo como los dioses les dieron a los troncos Ask y Embla vida.

REID: Orden y estructura. La runa de Thor aconseja que uno tiene que ser como Thor. Usar la fuerza y responsabilidad para ganar control de la vida o de ciertas situaciones. La runa también denota un viaje. No los viajes sin estructura de Thurs, pero en un carruaje donde uno tiene completo control. Este también es un viaje donde nuestro propósito está claro y uno tiene cierta meta a la vista. La runa Reid aconseja hacer las cosas correctas aún cuando se encuentre resistencia.

KEN: Fuego y energía. La runa de la Antorcha simboliza la Voluntad y energía que son nuestras fuerzas motoras. La Voluntad puede tanto traer luz y claridad como también quemar la tierra. El fuego es tanto juguetón como peligroso. Ken también indica iluminación, a veces una visión dolorosa de cierto asunto. Ken nos pide usar el fuego, pero en la forma de la antorcha, con control.

GIFU: Dar y recibir. En el mundo antiguo nórdico, las relaciones estaban basadas en obsequios. Tanto en la relación entre personas, en la religión y hacia los ancestros. La runa del Obsequio aconseja ser generoso y dispuesto al sacrificio. Ilustra una relación equilibrada entre regalos y regalos en compensación. Es una runa kármica la cual aconseja liberarse de deudas y dependencias. La runa del Obsequio revela la importancia de devolver a futuras generaciones lo que te ha sido dado, así como la importancia de dar respetuosos regalos a las previas generaciones, los ancestros y los dioses. Los obsequios pueden incrementar en tamaño, pero sin exagerar. Nos aconseja dar, pero no malgastar en regalos sin pensarlo a conciencia. Dar debe ser equilibrado.

WYNJA: Alegría y deseos. La runa de la alegría describe como los deseos son cumplidos, justo como la fuerza que surge en la felicidad. La runa de la Alegría describe la dicha que puede ser encontrada en pequeñas cosas de la vida, justo como la gran felicidad y armonía que podemos experimentar a través de buenas relaciones con los dioses y los otros mundos.

HAGAL: La semilla del conocimiento. La sabiduría a través de la destrucción. Hagal contiene los secretos de las runas y por lo tanto, de la vida. Éstas son reveladas cuando uno confronta la muerte y destrucción. Al confrontar aquello que cada uno preferiría no ver, uno alcanzará lo esencial en la vida. Se aprende cómo hacer las elecciones correctas cuando se usa la muerte como una consejera. Al observar la destrucción traída por la runa del Granizo, Hagal revela que el agua de la vida puede ser encontrada dentro de ésta. Nos daremos cuenta que no necesitamos temer a lo inevitable. Preferiremos verlo como una fuente de sabiduría, fuerza y alegría. Hagal es la semilla de las posibilidades. Aconseja buscar lo esencial en la vida - no a tomar decisiones mezquinas por pereza, pero a ver todo en una más amplia perspectiva aunque parezca difícil al principio. Hagal es la runa de la diosa oscura Hel y a través de su sabiduría uno puede ver cualquier cosa como un todo unido.

NAUD: Necesidad y requerimiento. Tiempo y destino. Esta runa puede indicar dificultades y obstáculos en nuestro camino. Estos problemas pueden ser derrotados sólo por un gran autosacrificio. La runa corresponde a los nueve días de sacrificio de Odin en el Yggdrasil y también a las dioses del tiempo y destino - las tres Nornas. La runa nos aconseja aceptar nuestro destino y verlo como una posibilidad para

alcanzar conocimiento más elevado y percepción interna. Ésta es la runa de la iniciación y enseña a encontrar la verdadera Voluntad en la estructura del destino. La runa representa necesidad y lo inevitable y aconseja no asustarse por ello, y en vez de eso encontrar la fuerza en el progreso. Naud también describe el nacimiento después de los nueve meses de embarazo - los dolores inevitables del nacimiento conllevan una nueva vida. De la misma forma, la runa Naud enseña a trabajar a través de otras dificultades con la creencia firme de que nos llevarán a algo nuevo y mejor.

IS: Concentración y descanso. Enfocarse y despertar. La runa del Hielo describe la importancia de descansar o entrar en letargo y trance, justo como el oso entra en hibernación. El resto es un estado donde uno se preserva. La preservación es muy importante si uno quiere ser capaz de crear algo. El hielo equilibra al fuego, que simboliza la Voluntad y su habilidad para estar en constante movimiento, pero también quemar. La runa del Hielo aconseja ser consciente y presente, y también estar atento. La runa del Hielo también puede advertir de cosas que pueden ser congeladas. En cierto punto todo lo que yace congelado en el hielo tiene que ser extraido.

JARA: Los ciclos de la naturaleza y las estaciones. Regreso. La runa del Año revela los ciclos de la naturaleza y como el día sigue a la noche, como la primavera viene después del invierno, etc. Ésta es la runa de los ciclos ecológicos. Denota buenas cosechas y fertilidad. Jara significa juego, danza y matrimonio. Revela el matrimonio entre Frey y Freya. Simboliza festejos de cosecha y los festivales del año. También representa el regreso eterno donde lo antiguo está en constante renacimiento en nuevas formas. Aconseja sembrar y recoger, y a ver el todo en su forma cíclica.

PERTRA: Tesoros ocultos. El inframundo. Está conectada a los misterios femeninos y al útero de la mujer. Pertra corresponde al pozo de Urd y representa tanto el útero como la tumba. Representa el pozo que está oculto en el inframundo, en las montañas y las rocas. Aquí en lo oculto, la semilla de la vida y el destino pueden ser encontradas y aquí regresaremos después de la muerte. En la adivinación, la runa Pertra puede significar el descubrimiento de tesoros ocultos y nuevas fuentes de poder e inspiración. Pertra está describiendo la bolsa en la cual las runas son colocadas. Describe el juego del destino, al que todos nos podemos unir.

EIHWAZ: Cacería y viajar entre los mundos. Ésta runa pertenece a los misterios masculinos y está conectada a dicho sexo. Ilustra el eje del mundo que se extiende entre las regiones de la vida y la muerte. El tejo simboliza la vida así como la muerte y lo moribundo. Ésta es la runa de la cacería y arquería. En la adivinación, Eihwaz aconseja dirigirnos a una meta y entrar en nuestras tierras de caza.Describe las regiones de los árboles y la naturaleza salvaje donde podemos encontrar el conocimiento sobre lo desconocido.

ALGIZ: Protección. La fuerza de la naturaleza y los dioses. Algiz es una de las runas más poderosas de protección. Ilustra un animal con cuernos, un árbol y un hombre con los brazos extendidos. Describe como uno está buscando contacto con los poderes superiores y como uno recibe protección de ellos. La runa Algiz puede ser interpretada como un despertar de las fuerzas sexuales y cómo eso activará el espíritu de lucha. En una adivinación sobre el desarrollo espiritual puede ser interpretada como el despertar de las fuerzas internas y como el esfuerzo nos lleva a lo divino.

SOL: La fuerza del sol. La runa del Sol representa luz y verano, despertar y energía. También puede prometer victoria y protección. La fuerza del sol nos da calor y vida y puede ser usada en sanación. La runa del Sol es la energía feroz que a diferencia de la runa Ken, no está controlada por el hombre. También puede advertir sobre el poder ardiente de él. No deberíamos pararnos fuera en la luz constantemente. Debemos equilibrar el calor del sol con el descanso y atención de la oscuridad y el frío.

TYR: Coraje y victoria, ley y orden. Tyr describe como a través del coraje el autosacrificio puede alcanzar éxito y victoria. Éste no es un simple éxito egoísta, es el éxito conjunto de lo que dimos de nosotros. Ilustra las leyes comunes y reglas que defienden el orden común y crean la estructura que puede preservar algo. La runa Tyr aconseja ser valiente y alcanzar el éxito y victoria a través del autosacrificio.

BJARKA: Nacimiento y renacimiento. La más importante de las runas femeninas. Conectada a Frigg y Freya. Represente la fuerza y el coraje para llevar vida en lo frío y estéril, comenzando así una nueva y fértil época. Representa tanto el amor y la brujería. Las cerdas de las escobas de las brujas eran echas de abedul y la runa Abedul puede simbolizar cómo uno entra a los otros mundos. Aconseja tener el poder para dar vida donde no la hay.

EH: Relaciones y amistad. Viajes y comunicación. La confianza como una base para adentrarse en lo desconocido. La runa Caballo describe la amistad y la simbiosis entre el animal y el jinete. Para atreverse a empezar el viaje a lo desconocido uno debe tener una confianza profunda en los compañeros de viaje. Eh promete amistad y confianza, pero demanda que seamos cuidadosos y responsables de nuestras relaciones y responder con un buen espíritu de camaradería y confianza.

MANNAZ: Autorealización. Hombre en armonía con lo divino. El hombre y mujer en equilibrio. La runa del Hombre ilustra a un hombre que está consciente y completo. Convertirse una persona completa sin una desunión interna y vida inconsistente es lo más importante y tal vez el trabajo más difícil. Es un esfuerzo hacia una autorealización que no convierte en mezquino y egoísta, sino que demanda autosacrificio y un gran respeto por la grandiosidad que nos rodea - dioses, naturaleza, ancestros, compañeros humanos y el futuro que estamos creando. Mannaz aconseja perseguir un balance interno y una actitud interna de consistencia y consecuencia donde eres consciente de tus elecciones y tomas responsabilidad por tus acciones. Puedes crecer al verte a ti mismo en una imagen más grande.

LAGU: Agua, emociones, fantasías y sueños. La runa Lagu describe las sensaciones soñadoras como un contraste a las sensaciones relacionadas a la Voluntad de la runa Ken. Ésta es la runa del arte, intuición y visiones. Justo como el agua, estas sensaciones pueden tomar muchas formas diferentes. Pueden discurrir como un arroyo o extenderse como un vasto oceano. Pueden congelarse o pueden hervir. Lagu aconseja liberar las fantasías creativas y explorar el mundo de los sueños, pero también advierne sobre el peligro de ahogarse en sentimientos y visiones aleatorias que nunca alcanzarán la costa.

ING: Creatividad y fertilidad. Siembra una semilla para el futuro. Ing ilustra una semilla que contiene lo esencial. Describe una concentración de lo esencial - el núcleo de algo. También describe cómo uno planta lo esencial para permitir que algo aún más grande surja en el futuro. Ing es el poder generador masculino e ilustra la semilla masculina. Aconseja ser creativo, enfocarse en lo esencial, y hacerlo crecer en el futuro.

ODAL: Familiares y ancestros. Seguridad y estabilidad. Raíces. La runa Odal describe nuestra conexión a nuestros antepasados y el ambiente en el cual crecimos. Revela nuestra necesidad de enraizarnos en tradición e historia. Para poder crecer y explorar nuevas áreas, uno debe siempre tener una tierra firme a la cual regresar. Éstas constantemente creando estos cimientos y nunca debes dejar de luchar para mantenerlos. Odal también puede advertir no escondernos detrás de tradiciones o renunciar a nuestra Libre Voluntad por tomar como referencia la historia. Odal aconseja ser tu dueño y evitar situaciones de dependencia negativa.

DAGAZ: Despertar. Un nuevo día. Claridad y consciencia. La runa del Día describe como uno puede surgir de la crisálida y alcanzar una nueva consciencia a través del renacimiento. Un nuevo día es alcanzado al dejar atrás lo viejo.

FEH: Riqueza y recompensa. Domesticar lo salvaje. La runa Feh promete una recompensa por el trabajo duro. Describe como uno al entrar a lo desconocido puede domarlo y ganar control sobre ello. Aquí se pueden encontrar nuevas riquezas. Uno no debe estancarse y simplemente acomodarse sobre el conocimiento y riquezas adquiridos. Debe usarlos sabiamente y con responsabilidad.

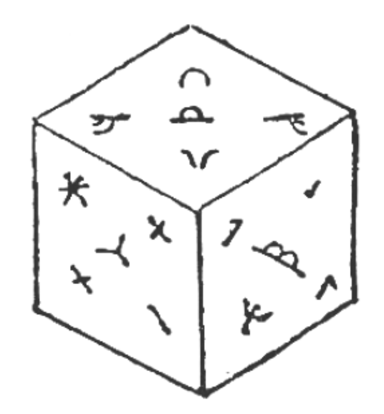
Capítulo 8

RUNOSOFÍA Y QABALAH

Un estudio más profundo de las runas y la magia nórdica antigua revelará varias similitudes con la Qabalah. su carácter profundo y mágico fue percibido por Olof Verelius (1618-1682), profesor en antigüedades de su país natal. De acuerdo a las instrucciones de Olof Rugman de Islandia (1636-1679), creó una estructura para uso mágico de las runas. Estas fueron tanto el "malrunor" (letras para escritura) como el "trollrunor" (signos mágicos). El "trollrunor" fueron las formas mágicas de las runas y puede ser dividido en 20 niveles o alfabetos con un poder cada vez mayor. En el primer nivel los nombres de las runas indican lo que ellas simbolizan. La runa ᛉ fue por ejemplo llamada madher, la cual denota "hombre" o "humano". En el segundo nivel se le adhiere una característica de cualidad, como en este ejemplo: madher moldar auki, que significa "el hombre es la fornicación de la tierra". Nivel por nivel el significado de las runas se profundiza y en el séptimo nivel se necesitaría la sabiduría de un vidente para entenderlo. Aquí la verdadera oscuridad de las runas aparece, como skaderunes, linrunes, speldrunes, etc. Aquellos que han sido iniciados en los más altos niveles de las runas pueden usarlos para "llamar a los muertos y conjurar espíritus malignos". Los significados ocultos y profundos de las mismas son reminiscencias del misticismo de los caracteres de la Qabalah y otras tradiciones como el uso del sánscrito en Tantra o los niveles esotéricos del griego. Verelius creía que las runas eran peligrosos símbolos paganos usados en magia negra.

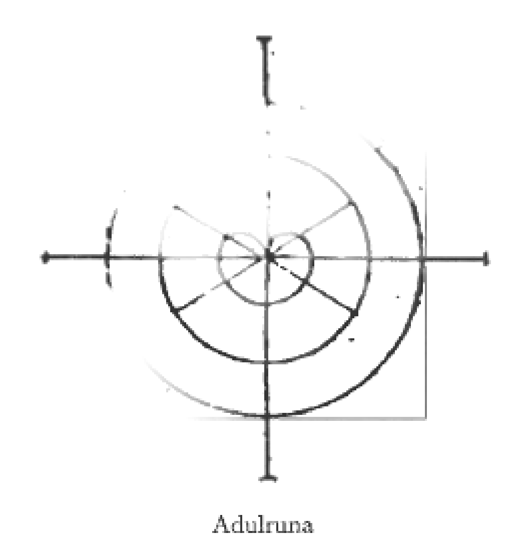
Johannes Bureus (1568-1652) fue un predecesor de Verelius. Viajó a través de Suecia en representación del rey y anotó información sobre descubrimientos rúnicos. Bureus fue inspirado por la Qabala y la alquimia y leyó trabajos de Agrippa, Paracelso, Reuchlin, y otros escritores de ocultismo. A través de la comparación con la Qabala, se convenció de que las runas tenían diferentes dimensiones. Creyó que eran letras para escritura, pero también símbolos mágicos y esotéricos. A la dimensión secreta de las runas la denominó, adul runas, o runas nobles. Bureus eliminó la última runa en la hilera de runas escandinava y describió una serie de 15, divididas en tres aettir con 5 signos cada uno. El aettir representado al principio es el del dar nacimiento (SW: födare), el nacimiento (SW: födelse) y el feto, aquello que nace (SW: fosare). Bureus creyó que las runas habían sido creadas en los días antiguos por una figura mítica llamada Byrger Tidesson. Escribió un abecedario rúnico y quería que la gente sueca regresara a ese tipo de escritura de nuevo. Esto tuvo cierta popularidad entre los oficiales suecos que usaron la escritura rúnica en mensajes secretos durante la Guerra de los Años Treinta.

Bureus creó símbolos mágicos a partir de las adul runas. Existieron en algo que él denominó "la piedra que cae", un símbolo que mostraba una piedra cúbica de la cual se ven tres lados, cada uno exponiendo cinco runas en la forma de una cruz. También construyó un símbolo que llamó "adulruna" que contenía los quince caracteres. El símbolo puede ser comparado al Monas Hieroglyphica de John Dee, que contiene todos los símbolos de los planetas. El adulruna de Bureus es un mapa del universo y de la progresión del hombre a través de los diferentes niveles de existencia. El símbolo como una idea es relacionado al Otz Chim de la Qabalah, el árbol de la vida, y puede también ser un símbolo del Yggdrasil. El adul runa funciona tanto como un símbolo del hombre como del universo, microcosmos y



The falling stone

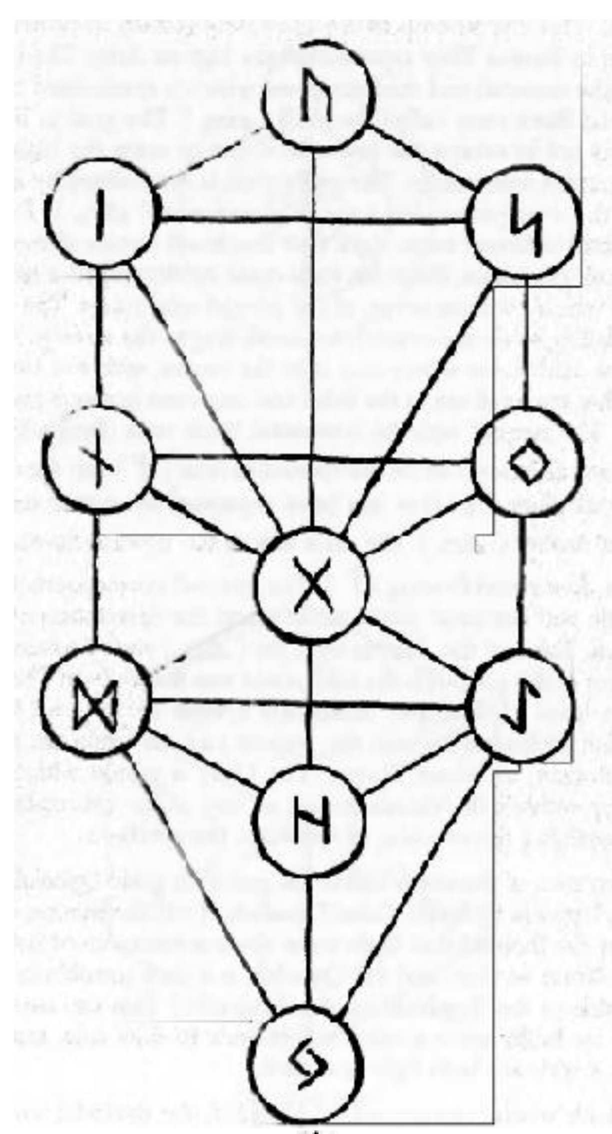
macrocosmos. Como un centro en el símbolo está la runa Hagal ( )que de acuerdo a Bureus significa noble y así, fundamental en el adul runa. La runa Hagal en esta forma es igual de esencial en la magia rúnica posterior. Hagal ha sido asociada al granizo o con una semilla que contiene las otras runas. En el adulruna de Bureus hay un camino de progresión hermética. Él desarrolló una cruz de adul runas donde la línea vertical describe la progresión del adepto. El adepto es elevado por encima de la oscuridad de la ignorancia,



Adulruna

tenebrae ( ), a través de *spendor* ( ), *lumen* (, *lux* ( ), *luminare* ( ) y *modus entis* ( ) a *principum absolutas primum* ( ). El último principio es equivalente a Ain Soph de la Qabalah. El más alto es representado por la runa de Dios ( ) que representa el espíritu y el Uno. Esto corresponde a la runa de Thor (Thurs) en el sistema de Bureus y para él, Thor representaba a la más alta deidad. El nivel más bajo es el plano material y dualista, el cual es simbolizado por la runa del abedul llamada Byrghall ( ). La meta en el sistema de Bureus no es escapar del plano bajo, sino unir lo alto con lo bajo, espíritu con materia. La unificación es simbolizada por una runa donde los dos principios se vuelven uno ( ). Bureus construyó diferentes sigilos rúnicos que describen ciertos procesos alquímicos y ocultos. De la cruz de runas desarrolló un símbolo mágico que contiene siete adul runas primordiales. Las runas en la piedra que cae son construidas de acuerdo al mismo principio con cinco runas donde una está en el centro, con dos al revés en cada lado y una arriba y otra abajo. El símbolo con la runa del abedul horizontal (Byrghall) con la runa del hombre por debajo puede ser interpretada como "el hombre ( ) y el arquetipo del plano divino ( ) que ha sido separado por la materia y el plano de dualidad ( ). En cada lado está fluyendo hacia arriba ( ) y fluyendo hacia abajo ( ). El símbolo corresponde a la visión qabalista y hermética, y la descripción del hombre en Tantra. Bureus con la runa ( ) reveló que el objetivo secreto de las adul runas es la unidad de El Uno y los niveles de dualidad, hacen su sistema corresponder a la filosofía draconiana donde la serpiente y el águila están unidas en el dragón, o donde Shiva (El Uno) está unido con Shakti (Dualidad) sin la desintegración de uno de los principios, pero permitiendo a la creación del tercero, la síntesis.

El sistema de Bureus es llamado la Qabala gótica, y también Upsala Qabalah, Cabal Upsalica. Si nosotros, como Bureus, pudiéramos considerar la noción de que había conexiones obvias entre la antigua sabiduría nórdica y la Qabala, es posible entonces ubicar los mundos de Yggdrasil en los del Sephiroth? Esto seguramente podría realizarse si en el mismo símbolo incluimos su lado oscuro, debido a que los mundos nórdicos son tanto luz como oscuridad.



Malkuth correspondería a Midgard, el mundo material del hombre. La runa que pertenece a este nivel sería la de la ecología y ciclos; Jara (imagen Jara). Sobre Malkuth encontramos a Yesod y Gamaliel, representando la luna y el mundo de los sueños. Este nivel está conectado al plano astral y al mundo de los muertos, pero también de las diosas oscuras. El mundo antiguo nórdico ubicado aquí sería Helheim, el reino de la muerte, con la diosa oscura Hel. La runa que corresponde a este nivel es Hagal ( ) o ( ). Sobre Yesod podemos encontrar a Hod-Samael y Netzach-A'arab Zaraq. Basicamente representan el intelecto y los sentimientos respectivamente. Estos son opuestos y están en constante interacción. Aquí podemos ubicar a Ljusalfheim (Hod) que controla los pensamientos y la razón, y Svartalfheim (Netzach) que representa los sentimientos y las pasiones. La runa de Ljusalfheim y el intelecto es la runa Dagas ( ). La runa de Svartalfheim es la runa del tejo ( ). En el medio del árbol cabalístico está la esfera del sol Tiphareth-Thagirion, que representa el Ser o el Daemon. Esto pertenece a el plano mental y la esfera del cielo, y su símbolo es el mándala, la cruz solar ( ). El mundo nórdico que puede ser ubicado aquí es Asgard y la runa Gifu ( ). En cada lado está Geburah-Golachab y Chesed-Gha'agsheblah. Ellos corresponden a los principios de sufrimiento y lujuria. La esfera de sufrimiento puede ser representada por Jotunheim, el mundo de los gigantes y la runa Naud ( ). Chesed-Gha'agsheblah corresponde a Vanaheim. Los Vanirs son los dioses controlando fertilidad y experiencias de lujuria, pero también de brujería. La runa para esta esfera es la runa de la semilla Ing ( ) . El nivel más alto del árbol cabalístico comienza con una pareja de contrapartes representando la nada y el ser, femenino y masculino, pasivo y activo. Binah-Satariel y Chokmah-Ghagiel. Binah-Satariel corresponde a Nifelheim el cual es la polaridad extrema de quietud, pasividad, frío y oscuridad. Su runa es la runa de Hielo ( ). Chokmah-Ghagiel está conectada al calor y a la esfera de la actividad extrema, Muspelheim. La runa perteneciente a esta esfera es la runa del Sol (Hasta aquí hemos colocados a los nueve mundos de la tradición Nórdica en el árbol cabalístico. El décimo nivel el cual es el primero y más alto en la Qabala es Kether-Thaumiel. Este nivel es el todo potencial; la semilla de lo que convierte la unidad del ser y la inexistencia. Este nivel está conectado al estado más allá de los mundos: Ain Soph. En los mitos nórdicos este nivel corresponde a Ginnungagap, el gran abismo del cual los mundos son creados a través del encuentro entre las polaridades del fuego y hielo. Ginnungagap es la energía pura que fluye a través de todo. El primer ser que es creado en el Ginnungagap es Ymer. Él es un ser gemelo/doble y podemos encontrar aquí la conexión a Thaumiel, que denota "dios gemelo".

Si uno está comparando desde una perspectiva mágica, la runosofía con la antigua magia gótica y Nórdica, verá que los paralelismos encontrados por Johannes Bureus entre la Qabala y las runas son muy interesantes. Esta conexión puede ser usada para alcanzar una visión más completa del mundo oculto. Muchos magos rúnicos han encontrado paralelismo entre las runas y la Qabalah. El místico rúnico Guido

von List creyó en esta teoría y se vio a si mismo como la reencarnación del qabalista Reuchlin. Desde una perspectiva numerológica se pueden encontrar claves muy reveladoras que señalarán similaridades entre el lado oscuro de la Qabalah y la runosofía Odínica.

Capítulo 9

EL UTHARK Y EL LADO OCULTO DE LAS RUNAS

Una característica importante y, en muchos aspectos, única de la runosofía y la magia nórdica es su relación con el lado oscuro. La mayoría de las tradiciones espirituales se enfocan principalmente en los dioses y en los aspectos "luminosos" y tienden a ver el lado oscuro de la existencia como algo a evitar. En la tradición nórdica, en cambio, podemos observar una actitud donde esto se contempla como un prerrequisito de la iluminación, un modo de pensar que encuentra su eco en las palabras del psicólogo C.G.Jung: "No se alcanza la iluminación visualizando la luz, sino explorando la oscuridad". Esta es la actitud que se puede hallar en los misterios de la iniciación Odínica. A través del auto sacrificio y los encuentros con gigantes y los poderes del inframundo, Odín incrementa su conocimiento. Odín alcanza el conocimiento de los secretos de las runas a través de un viaje a las regiones oscuras. Del mismo modo, el mago rúnico moderno debe buscar la sabiduría de las runas en el lado nocturno de la existencia.

¿Qué es, entonces, la luz y qué la oscuridad? Hay un enorme número de prejuicios en torno a estos términos tan intelectual y emocionalmente cargados. Un pensamiento común es que la luz representa el bien y la oscuridad representa el mal. Esto es un reflejo del monoteísmo dualístico donde la luz y la oscuridad permanecen en los lados opuestos de una posición ética. En la tradición nórdica, se ve a la creación como surgida por medio del encuentro de dos fuerzas opuestas, el reino del fuego y el reino del hielo. La existencia se ve amenazada únicamente si está en peligro el equilibrio entre estos dos extremos. Los dioses nórdicos no representan lo infinitamente bueno, sino que están más matizados y tienen tanto aspectos luminosos como oscuros. Odín, el dios más importante en la runosofía, es un dios demoníaco y oscuro, temido por la mayoría de la gente. Es un viajero impenetrable e impredecible y es el dios de los ahorcados y los muertos. Odín se rodea de atributos como cuervos y lobos, lo cual, en la historia de las religiones, se conecta con entidades oscuras. Se le llama 'el padre de todos', pero tiene una función oscura junto al dios de luz Tyr.

En los mitos, la luz representa orden y armonía. El mundo del hombre pertenece a la esfera de la luz, pero hay elementos oscuros que se infiltran y lo atacan tratando de resquebrajarlo y crear caos. El mundo de los dioses es la luz principal y más elevada y representa el orden perfecto. Se lo visualiza a menudo como ubicado arriba en los cielos o en lo alto de una montaña. El mundo de los dioses está en el centro y en el punto más alto. A los dioses de luz usualmente se les adora por medio de la oración o se les invoca como ideales y protectores del orden y la organización. Se los representa por lo general como seres antropomórficos perfectos. La oscuridad representa el caos. Esta es la naturaleza salvaje y el gélido infinito que rodean el mundo del hombre. Mientras el mundo de los dioses tiene límites, el lado oscuro se caracteriza por la falta de los mismos. Está habitado por entidades poderosas, descritas casi siempre por su brutalidad y extrema sabiduría. Son más antiguas que los dioses de luz y, por lo general no antropomórficas, tomando

JÖRMUNDGANDR
ASGÅRD
MIDGÅRD
UTGÅRD

forma de animales mitológicos o bestias demoníacas. Los mundos oscuros están habitados frecuentemente por dragones y criaturas gigantescas. Se ubican fuera y alejados del mundo del hombre. Existen más allá de los océanos o en el inframundo. En un nivel psicológico, el mundo de los dioses de luz representa los ideales y el súper-ego, el mundo del hombre es nuestra consciencia con sus limitaciones, mientras que el lado oscuro representa el inconsciente. En la mitología nórdica tres baluartes ilustran los diferentes principios:

Asgard: El mundo de los dioses. La luz. Ideales y súper ego.

Midgard: El mundo del hombre. Conciencia mundana y la mente limitada.

Utgard: El mundo de los gigantes. La oscuridad. Lo salvaje e ilimitado. El inconsciente.

En la tradición nórdica la importancia de los fuerzas oscuras es evidente. Viajando por las esferas oscuras, los dioses amplían su poder. Incluso los muros de Asgard fueron construidos por un gigante, lo que revela cómo los dioses necesitan a las fuerzas oscuras para protegerse de estas mismas fuerzas. Los gigantes no son meramente formas primitivas, tal y como se les describe a veces, poseen también una antigua sabiduría. El gigante primordial Mimir es el más sabio de todos los seres y Odín da su ojo en el pozo de Jotunheim. Para alcanzar la iluminación, Odín está constantemente hundiéndose en las profundidades oscuras.

Helwegr

Mientras que muchas tradiciones espirituales aspiran a las perfectas cimas de la luz, Odín nos enseña a buscar en la oscuridad. En el Havamal un Odín ahorcado nos cuenta como ha mirado hacia las profundidades oscuras y ha asido las runas. Es un viaje hacia las raíces del árbol del mundo y al inframundo. Hel es un personaje central en la iniciación Odínica: es la diosa oscura del abismo y el opuesto oscuro a Odín, Su nombre significa "la escondida" y representa las partes de la existencia oscuras y desconocidas. Su nombre puede igualmente interpretarse como "totalidad" o "agujero" (que en ingles tienen el mismo sonido. N del T.) Ella es la diosa de los túneles y de los agujeros del inframundo. Es la diosa oscura y su matriz alumbrará dioses renacidos. También representa la conclusión donde la muerte y la vida quedan unidos. El reino de Hel puede hallarse más allá de los dos portales de la vida: nacimiento y muerte. Vida y renovación tienen lugar en el reino de la oscuridad. El dios de luz Balder fue muerto por el dios ciego Höder. Durante un juego donde se puso a prueba la invulnerabilidad del dios, Loke usó su astucia para hacer que Höder arrojara una flecha de muérdago contra Balder. Dado que el muérdago era lo único capaz de herirlo, muere. Pero en vez de ir al Vallhala, fue enviado al Hel. Hermod, el hijo de Odín, viajó hacia ahí para traerlo de vuelta. Pero solo tras el Ragnarök retornará, junto a su compañero oscuro Höder.

Hermod cabalgó sobre el caballo de ocho patas de Odín, Sleipnir, abajo hacia el tenebroso Helwegr, el camino hacia Hel, durante nueve días. Aquí podemos hallar un interesante simbolismo runosófico y numerológico. El largo viaje de nueve días de Hermod representa los nueve días durante los cuales Odín cuelga de Yggdrasil. Sleipnir es el corcel de Odín y el nombre del árbol del mundo representa exactamente esto: el corcel de Yggr – Odín. Podemos hallar en esto simbolismo mágico donde el caballo representa al árbol. El corcel es lo mismo que la varita de las brujas, con la que viajan a otros mundos. Pero la varita es más que simplemente una escoba de bruja. Es el pilar del universo que funciona entre los mundos y une las dimensiones de la vida y de la muerte. En el ser humano esto representa en parte la columna vertebral que conecta nuestro centro instintivo al cerebro y a las funciones del pensamiento; el inconsciente y el subconsciente al consciente y al súper-ego. Sleipnir tiene ocho patas. Es un simbolismo recurrente en diferentes tradiciones mágicas y chamánicas como un alegoría sobre la posibilidad de viajar tanto en este mundo como en los reinos de la muerte y lo desconocido. Es también interesante constatar que en un funeral el cadáver era transportado a menudo por cuatro hombres, lo que puede conectarse con el caballo de ocho patas que conduce al fallecido al otro mundo. Ocho es también el número de runas en cada aett y

ciertos aspecto de Sleipnir corresponden a la runa Hagal. Si añadimos el número de piernas que llevan al fallecido al otro mundo con el número de días que toma el viaje, tenemos una llave hacia Helwegr. Nueve es 3x3. Si multiplicamos 8 por 3 obtenemos el número de runas, 24. Si multiplicamos 8 por 3 x 3 (9) obtenemos 72: un número muy interesante en runosofía y que conecta con la numerología cabalística. En runosofía es interesante desde el momento en que el número 72 denota a cada runa en la hilera rúnica con su triple significado. Cada runa tiene un significado luminoso, uno oscuro y uno neutral. 72 es también uno de los números más importantes de la Cábala y es la base de la magia negra del grimorio goético. Las conexiones arcanas entre la magia gótica y goética se exploran en Dragon Rouge. Un personaje central de estas tradiciones es el legendario mago Fausto, en la magia Fáustica, se unen elementos de la demonología goética con la runosofía gótica.

Incluso sin hacer especulaciones numerológicas, podemos sacar la conclusión de que la hilera rúnica es un Helwegr – una vía a Hel. Puede conducirte hacia abajo, al centro del inframundo y de vuelta de él. La hilera rúnica es un sendero de iniciación donde el mago al igual que Odín, mira hacia abajo y agarra una runa tras otra en el viaje hacia y desde Hel. Los secretos que la diosa oculta Hel guarda en su matriz son, de este modo, accedidos por el mago. El descenso hacia el inframundo puede representar el viaje del sol a la oscuridad nocturna de diciembre y su renacimiento en la primavera, pero por encima de todo representa un profundo proceso de transformación alquímica donde el iniciado se crea a sí mismo y alcanza la divinidad. La magia rúnica Odínica puede interpretarse desde numerosos ángulos. Para alcanzar un entendimiento explícito del descenso a Hel, como lo ilustran las runas, uno debe observarlas posicionadas en doce círculos, uno dentro de otro, con el par opuesto a cada lado, tal y como se ha mencionado previamente. Las runas pueden ser visualizadas o trabajadas como claves a lo largo de un viaje chamánico en el cual el mago debe permanecer en una habitación completamente a oscuras y meditar con el ritmo monótono de un tambor. El Uthark se ha interpretado como la versión oscura e interna de la hilera rúnica. Empieza con dos runas muy oscuras que simbolizan el descenso a los mundos nocturnos y finaliza con dos opuestos exactos a estas lo que representa el ascenso desde ellos y la iluminación en los secretos de las runas.

UR: Con esta runa empieza el descenso. Simboliza la puerta al inframundo. Es la runa de los procesos iniciales. Todo está aún sin cumplir y escondido. Ur pertenece a Urd, la diosa del destino y representa la búsqueda para penetrar en el pozo de Urd durante nuestra búsqueda de la sabiduría que guarda en lo oculto y en el pasado.

THURS: Con Thurs la puerta se está abriendo. Es la runa de la combinación de dos en uno y simboliza el modo cómo creamos una grieta en la existencia para mirar en la oscuridad. Representando la noche, es la opuesta a Dagaz, que representa el día. Es la puerta a la oscuridad.

AS: Simboliza al adepto que, al igual que Odín se adentra en las profundidades. Es la respiración que inhala el mago para entrar en trance. Como tercera runa del Uthark, también representa los tres aettir que el mago está en camino de explorar.

REID: El viaje ha empezado y el mago cabalga sobre el lomo de Sleipner, hacia las profundidades de Yggdrasil por el Helwegr, o, al igual que Thor, hacia Utgard. La runa representa el ritmo de la respiración, los latidos del corazón y el ritmo del tambor. Protege al mago del debilitamiento de la energía y ayuda a mantener el orden durante el viaje a los reinos de la muerte o de las fuerzas del caos.

KEN: Con su voluntad, el mago enciende una antorcha en los túneles oscuros. Representa la Voluntad, el conocimiento y la luz interior que lo previene de perderse en el laberinto del inframundo.

GIFU: Esta es la runa que simboliza el núcleo de la iniciación. Como Odín, el mago se sacrifica él mismo a sí mismo. Por medio del auto sacrificio puede alcanzar la iluminación en los secretos de las runas. Él debe

ofrecerse a sí mismo para ganarse él mismo. A través de una muerte mágica y simbólica puede surgir como su propia creación. Gifu también representa los dones otorgados por los tres dioses. En este nivel el mago se sacrifica a sí mismo. La runa opuesta es la runa del Hombre: Mannaz- En el nivel de Mannaz el mago renace con todos los dones del alma a plena potencia.

WYNJA: Representa no solo alegría y armonía, sino también la Voluntad y su poder para convertir los deseos en realidad. Durante la iniciación, Wynja representa la voluntad mágica que hace posible el auto sacrificio odínico en su camino hacia percepciones profundas. Wynja representa la voluntad de cruzar Gjöll, el rio del inframundo. Wynja abre el puente Gjallar, guardado por la doncella Modgunn, que pregunta a todos los viajeros por su nombre y su familia.

HAGAL: Esta runa es pivotal en la iniciación. Representa la semilla de todas las runas. Estas son potencialidades congeladas en el interior de Hagal. A través del mago, las runas pueden ser traídas a la realidad. Hagal concluye el primer aett del Uthark y se corresponde con la puerta a Hel. Simboliza el primer encuentro con la diosa oscura Hel.

NAUD: El iniciado se aproxima a las partes más profundas de Helheim. La novena runa representa los nueve largos días de viaje de Hermod o los de Odín en el árbol del mundo. El mago encuentra a las tres nornas que tejen la red del destino. Las hebras de destino son el fundamento de las runas. En este nivel el iniciado puede influenciar al destino a través de las hebras.

IS: En las partes más profundas de Hel, el frio y oscuro mundo de Nifelheim se abre. Aquí uno experimenta el frio extremo y todo está congelado. La fuerza más oscura de la existencia, el dragón Nidhögg puede ser hallado, royendo las raíces del árbol del mundo.

JARA: La onceava runa del Uthark representa en su aspecto cíclico el pozo de Vergelmer, que se encuentra en Nifelheim. Esta runa cíclica revela que once corrientes que portan la semilla de la creación y el renacimiento están fluyendo desde el frio extremo.

PERTRO: En Pertro, el mago se halla a sí mismo en el centro del inframundo. Este es el fondo del pozo de Urd y las partes más profundas de Hel. Pertro es el agujero más profundo del inframundo y la matriz de Hel. Es la doceava runa del Uthark y aquí nacen las runas. Es la tumba donde el iniciado muere y la matriz donde renace en la forma de su propia creación. Pertro representa el solsticio de invierno. Pertra es una diosa oscura que cabalga junto a Odín en la cacería salvaje, cuando los muertos recorren salvajemente los bosques en la noche más oscura del año. Es el alter ego de Hel.

EIHWAZ: También eihwaz se corresponde con el solsticio de invierno y el cielo nocturno. Esta runa simboliza a Yggdrasil y el trance alucinatorio en el que se encuentra el mago, profundamente hundido en los niveles más profundos del inframundo. También simboliza la lanza de Odín y una herramienta con la que uno puede asir las runas. Esta runa se conecta también con la cacería salvaje y su éxtasis.

ALGIZ: Representa el renacimiento del ser que se crea a sí mismo. Se estira hacia el sol y la calor. La fase más oscura y fría de la noche ha pasado. Él ha visitado el interior de Helheim y ahora puede volver. Esta runa representa la sacralidad y la divinidad, que lo caracterizan tras su renacimiento. Ahora se ha hecho divino a sí mismo. La runa se ha usado como un símbolo de nacimiento.

SOL: La runa Sol es el opuesto a la runa Hielo. Representa el renacimiento de la naturaleza divina del mago, donde el Sí-Mismo más elevado se ha unido con el Sí-Mismo consciente. La runa Sol representa la fuerza del ser que emerge del inframundo como un rayo o una serpiente.

TYR: El poder emerge a través del árbol del mundo o la columna vertebral de la persona. La palabra Tyr significa dios y la runa Tyr personifica la nueva naturaleza del mago, como un dios. Él formula su ley y crea un nuevo orden.

BJARKA: El abedul es el primer árbol que volvió tras la edad de hielo. Del mismo modo, la runa Abedul simboliza cómo este ser a través de su fuerza y poder parecido a un dios hace reverdecer al mundo de acuerdo a su voluntad. Es también la runa de la brujería y se vincula al conocimiento del arte de sejd de Freya, que es el prerrequisito a la iniciación de Odín en los secretos de las runas.

EH: La decimoctava runa representa las dieciocho canciones rúnicas que Odín recibió durante su iniciación. La runa Caballo se conecta a Sleipner e Yggdrasil y al viaje de vuelta desde el inframundo..

MANNAZ: El mago ha unido a las fuerzas ocultas con su naturaleza humana. Ha alcanzado el estado del hombre perfecto, donde las fuerzas escondidas son controladas por su voluntad. Puede aquí usar plenamente los regalos del alma obtenidos a través de los tres dioses, pero de los que antes no era consciente y estaban más allá de su control.

LAGU: La runa Agua equilibra a su opuesto, Ken. Aquí, Lagu simboliza Odrörir y el hidromiel mágico que aporta inspiración y sabiduría al mago.

ING: Ing es una runa de magia sexual que simboliza el éxtasis y el orgasmo que el mago experimenta y canaliza. Esta fuerza orgásmica se enfoca hacia su centro de voluntad que de este modo despierta al ojo-que-todo-lo-ve. El mago alcanza, en un sentido espiritual, un nivel de realeza y deviene un Señor o Dama, como Frey o Freya.

ODAL: El mago lleva a cabo y manifiesta su voluntad en un reino mágico. Puede ser su templo o el grupo de magos con los que trabaja. Alcanza, en un sentido mágico, Vallhala.

DAGAZ: Hemos alcanzado el opuesto a Thurs. Dagaz denota iluminación de lo que ha sido previamente ocultado en la oscuridad.

FEHU: El mago ha integrado y aprendido como controlar a las fuerzas oscuras y salvajes. Los poderes de la muerte y la oscuridad pueden usarse para servirle de acuerdo con su voluntad. El mago ha alcanzado un estado de realización y recompensa, como pago a su auto sacrificio.

POSDATA

Las runas son multidimensionales. El mago no debe exagerar su forma. Solamente estudiando sus diferentes aspectos, tanto en teoría como en práctica uno será capaz de abrir las puertas a los secretos de las runas. La Runosofía es en sí misma un Helwegr donde el mago a través de su trabajo gradual penetra en la profunda oscuridad de las runas. Es un largo proceso que revela múltiples y diferentes fases. Cuando se cree haber alcanzado el fondo, se descubren nuevas profundidades. Cuando piensas que estás al final del camino, te das cuenta de que el viaje solo acaba de empezar. Es un conocimiento no lineal, sino cíclico. Cuando estas ante la finalización de Fehu, las puertas de Ur se abren.

Este libro fue escrito en gran parte en la isla de Gotland, la gran isla de mar Báltico que lleva el epíteto odínico "got". En esta isla se han realizado los hallazgos rúnicos más remarcables. En una exuberante arboleda fue hallada - escondida de los ojos del mundo- la lápida sepulcral que a diferencia de otras inscripciones tiene su grabado por la parte interna. Esta piedra es el único hallazgo arqueológico que posiblemente revele un Uthark Las únicas piedras grabadas que han revelado una gran perspectiva de la antigua tradición nórdica, fueron halladas también en Gotland. Una de estas piedras representaba a una antigua diosa, que asía una serpiente en cada mano. Tal vez está representando un aspecto esencial de la espiritualidad nórdica.

Una diosa oscura como Hel es la llave a la sabiduría del inframundo. Aprehende las fuerzas reptilianas, ocultas en nuestro interior y que nos pueden hacer trascender al mundo de los dioses. Si nosotros, al igual que Odín, miramos hacia las profundidades, podemos alcanzar iluminación en la más oscura negrura, en la profundidad podemos hallar el camino a los picos más altos.

Es, por supuesto, muy gratificante poder vivir y trabajar mágicamente en un área como Gotland, donde se grabaron las runas en los tiempos antiguos y que antaño pertenecieron a antiguos y misteriosos dioses. Pero las runas no se limitan a una época o lugar. Los secretos de las runas son accesibles a todos aquellos que se esfuerzan con una voluntad férrea, como Odín, que osa mirar hacia las oscuras profundidades de lo desconocido y en la profundidad de uno mismo para hallar la fuerza y la sabiduría de las runas.

